Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

GRY KOMPUTEROWE

NR 3-4/2008

6,90 W TYM 7% VAT

3 PEŁNE GRY

- HIT! DOMINET BANK EKSTRALIGA 2007 POLSKA WERSJA
- HIT! ROLLER COASTER MANIA 1&2
- PLUS! 6 SUPER GIEREK

3 PEŁNE WERSJE

GRA # 1
DOMINET BANK EKSTRALIGA 2007
POPROWADŹ POLSKĄ DRUŻYNĘ KOSZYKARZY DO ZWYCIĘSTWA!



GRA # 2
ROLLER COASTER MANIA 1
BUDUJ I TESTUJ WŁASNY ROLLER COASTER!



GRA # 3
ROLLER COASTER MANIA 2
ROZBUDOWANA „DWÓJKA" OFERUJE NOWE MOŻLIWOŚCI!



PLUS!
6 SUPER GIEREK
ORAZ PATCH PL DLA PES 2008

UNIVERSE AT WAR EARTH ASSAULT
ŚWIEŻA POZYCJA W ŚWIECIE RTS!

GUITAR HERO III LEGENDS of ROCK
DOSKONAŁA ROZRYWKA, IDEALNA NA IMPREZĘ!

JUICED 2 HOT IMPORT NIGHTS
LEPSZA NIŻ KONKURENCJA Z SERII NFS!

PLUS!

WWW.TWOJEGRY.COM.PL

POZOSTAŁE RECENZJE ▪EMPIRE EARTH 3 ▪KANE & LYNCH: DEAD MEN ▪CHESSMASTER: GRANDMASTER EDITION ▪FANTASY WARS ▪NEVERWINTER NIGHTS 2: MASKA ZDRAJCY ▪SIMCITY SPOŁECZNOŚCI ▪THRILLVILLE: OFF THE RAILS ▪BLACKSITE AREA 51 ▪SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK ▪SHADOWGROUNDS SURVIVOR ▪RACE 07: THE WTCC GAME ▪SAM & MAX: SEZON 1 ▪TRANSFORMERS: THE GAME ▪PORTAL ▪SHERLOCK HOLMES VERSUS ARSENE LUPIN NOWOŚCI ▪DISCIPLES III: RENAISSANCE ▪AGE OF CONAN - HYBORIAN ADVENTURES ▪ALAN WAKE ▪THE CLUB ▪LEGEND: HAND OF GOD ▪GRAND THEFT AUTO 4

INDEX 324329 ○ ISSN 1230-9044



SPIS TREŚCI

WITAMY W GK! 3-4/2008 MARZEC-KWIECIEŃ

PEŁNE GRY



DOMINET BANK EKSTRALIGA 2007



ROLLER COASTER MANIA 1

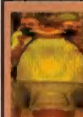
ROLLER COASTER MANIA 2



PŁYTA CD

RECENZJE

NASZE GWIAZDY



PAMP
Ulubione Gatunki Gier: RPG, Gry Akcji, Strzelanki
Ulubione Gry: Planescape Torment, Final Fantasy VII, GTA (wszystkie części) Deus Ex, Half-Life
Ostatnio Grane: Gears of War, Unreal Tournament III, Universe at War, Race07



MASTERMIND
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, FPP
Ulubione Gry: HL 2, Warhammer 40.000 Dawn of War, Resident Evil, Fahrenheit
Ostatnio Grane: Age of Empires III: The Asian Dynasties, SimCity: Społeczność



LUCAS THE GREAT
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, RPG
Ulubione Gry: Fallout, UFO: Enemy Unknown, Gothic, Supreme Ruler 2010, Blitzkrieg
Ostatnio Grane: Fantasy Wars, Hellgate: London, Guitar Hero 3

REDAKCJA

GRY KOMPUTEROWE EDYCJA CD; ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7; tel. (0 22) 610-21-43 (godz. 9,00-16,30); fax (0 22) 610-21-43; e-mail: cgs@cgs.com.pl; www: www.cgs.com.pl

REDAKCJA Marek Suchocki - Redaktor Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca Redaktora Naczelnego
Marcin Jaśkaczek - Redaktor Prowadzący

REKLAMA I MARKETING Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA Pamp, Mastermind, Lucas the Great

KOREKTA Joanna Kułakowska

REKLAMACJE PŁYT CD jasio@cgs.com.pl; tel. (0 22) 610 21 43

DRUK Poligrafia SA - Grupa RR Donnelley, ul. Manifestu Lipcowego 24, 25-323 Kielce

INFO

TYP GRY
Sportowa

WYMAGANIA
PIII 900 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB, Win 98/Me/2000/XP/Vista

POLSKA WERSJA

WERSJA POLSKA

DOMINET BANK EKSTRALIGA 2007

Lubicie wirtualną koszykówkę, ale macie już dość NBA Live i chcielibyście pokierować jakąś polską drużyną? Dzięki naszej pełnej wersji teraz jest to wreszcie możliwe

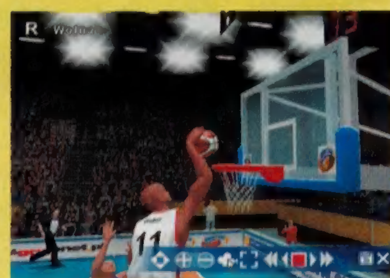
Tym razem przygotowaliśmy coś dla amatorów wirtualnego sportu. Jeśli nie macie zaufania do polskich gier sportowych, to spieszymy uspokoić, że Dominet Bank Ekstraliga nie powstała nad Wisłą. Cała Polska Liga Koszykówki to tylko „nakładka" na przygotowany przez włoskich programistów tytuł Fronte Del Basket.

POLSKA NBA

Choć pod wieloma względami Dominet Bank Ekstraliga nie może konkurować z NBA Live, ma coś, czego produkt EA nie – licencje na rozgrywki i wszystkie 14 drużyn Polskiej Ligi Koszykówki. Możliwość pokierowania „swoją lokalną drużyną" w walce o mistrzostwo kraju powinna być dla sporego grona fanów koszykówki nad Wisłą nie lada gratką. Ponadto przygotowane na ten sezon składy będą na bieżąco aktualizowane, jeśli posiadamy dostęp do Internetu. Naprawdę dawno polscy gracze nie byli tak rozpieszczani.



Po zainstalowaniu i odpaleniu gry uzyskamy kilka opcji do wyboru. Graj to szybki mecz – wybieramy dwie drużyny, jedną z 10-ciu hal sportowych i opowiadamy się po którejś ze stron. Trening pozwoli poćwiczyć rzuty wolne wykonywane metodą celowania w tablicę oraz tak zwaną „luźną grę". Z kolei w Edycji drużyny zmienimy dane zawodnika, jego wzrost, numer na koszulce i pozycję na boisku. Jednak najważniejsze są Zawody. Tu do wyboru mamy kilka rodzajów rozgrywek: Sezon 06/07, Play Off, Puchar, Sezon i Puchar naraz, a także możliwość zorganizowania własnych rozgrywek. W przypadku tego ostatniego musimy określić rodzaj turnieju, liczbę drużyn biorących w nim udział i liczbę meczów, jakie trzeba będzie rozegrać. Musicie przyznać, że tyle trybów do wyboru robi wrażenie, prawda? Z pewnością amatorzy koszykówki już zagrywają się w Dominet Bank Ekstraliga. Natomiast wszystkich wciąż niezdecydowanych gorąco zachęcamy do odpalenia naszej pełnej wersji, albowiem



ma ona wyjątkowo arcade'owy charakter, nie należy do trudnych, zaś nieskomplikowane sterowanie opanujecie w kilka chwil. Grę obsłużycie za pomocą kilku klawiszy, a poza tym na jednym komputerze może bawić się więcej niż jedna osoba! Tak więc nic nie stoi na przeszkodzie,



aby zaprosić kogoś znajomego i zmierzyć się w walce o prymat w Polskiej Lidze Koszykówki. Życzymy wszystkim samych emocjonujących meczów.

EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – punktacja
2 – aktualnie wybrany zawodnik
3 – czas do końca kwarty
4 – aktualna kwarta i liczba sekund do końca akcji
5 – nazwisko aktualnie wybranego zawodnika



STEROWANIE
Strzałki – sterowanie
S – podanie/obrona
D – skok/zmiana zawodnika
F – czas
A – rzut/przechwyt
W – szybki bieg
Q – wybór zagrania
Esc – menu

OPCJE MENU

Graj – szybki mecz
Zawody – kilka rodzajów gry do wyboru
Trening – tryb treningu
Edycja drużyny – zmiany w drużynach
Opcje – ustawienia gry
Dodatki – lista twórców i zapisane powtórki akcji
Wyjdź – wyłączenie gry ■



WERSJA ANGIELSKA

ROLLER COASTER MANIA 1 & 2

Jeśli jechaliście kiedyś na prawdziwym roller coasterze, wiecie, że to niezapomniane przeżycie. My proponujemy wam te emocje w wirtualnym wydaniu i to aż w dwóch odsłonach!

Tym razem przygotowaliśmy dla was nie lada gratkę. Zamiast jednej pełnej wersji dostajecie w pakiecie dwie! Roller Coaster Mania 1 & 2 to szalona jazda bez trzymanki – te gry przykują do monitora na długie godziny.

ZBUDUJ I JEDŹ

W obu grach budujemy, a następnie testujemy kolejki górskie. RCM 1 daje nam dwie możliwości – tryb projektowania własnej kolejki oraz przejażdżkę na jednej z kilku tras przygotowanych przez autorów. Dzięki intuicyjnemu i prostemu w obsłudze interfejsowi nawet początkujący gracze nie będą mieli problemów ze stworzeniem swojego roller coastera. Po szczegóły odsyłamy do tabelki przedstawiającej ekran gry. Przed rozpoczęciem budowy musimy wybrać rodzaj kolejki oraz wagonika. Natomiast druga część przynosi kilka istotnych zmian. Przede wszystkim w trybie projektowania musimy wybrać okolicę, w której powstanie nasz przyszły roller coaster. Jest to ważna decyzja, ponieważ determinuje wielkość budowli. Poza tym, jak zauważycie, patrząc na drugi screen przedstawiający ekran gry, mamy tu więcej opcji do wyboru. Oprócz przemalowywania i ozdabiania wagoników zmieniła się odrobinę metoda układania toru. Najważniejszą modyfikacją okazuje się możliwość regulacji kąta (za pomocą klawiszy plus i minus), pod jakim tor będzie skręcał, opadał lub się wznosił. Poza tym idea zabawy nie uległa zmianie, wciąż chodzi o stworzenie kolejki mogącej zafundować nam przejażdżkę życia. Podczas testów toru specjalne parametry pokażą, jak zachowują się wagoniki w trakcie jazdy. Ułatwi to wyeliminowanie ewentualnych błędów konstrukcyjnych. Prócz opcji budowania RCM 2 oferuje oczywiście swobodną przejażdżkę (do wyboru aż pięć kamer!) oraz nowy tryb. W trybie wyzwania zabawa polega na zbudowaniu kolejki w ograniczonym czasie, tak by miała konkretny kształt. Chodzi mianowicie o stworzenie toru przebiegającego przez wszystkie zawieszone w powietrzu cylindry. Na zakończenie chcemy przypomnieć, że w trybie przejażdżki można przejechać się tylko tymi roller coasterami własnego projektu, które zostały sprawdzone podczas jazdy próbnej.



INFO

TYP GRY
Symulator

WYMAGANIA
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98/Me/2000/XP/Vista

EKRAN GRY I STEROWANIE RCM 2

EKRAN GRY
1 – posiadane pieniądze
2 – wybór koloru wagonów
3 – wybór logo wagonów
4 – usunięcie ostatniego elementu
5 – wyśrodkowanie kamery
6 – zapisanie gry
7 – wczytanie gry
8 – wyjście do menu
9 – jazda próbna
10 – zburzenie toru

STEROWANIE
Grę obsługujemy za pomocą myszki.
M – wyłączenie muzyki
1,2,3,4,5 – zmiana kamery podczas przejażdżki
, – zmiana miejsca w wagoniku
Esc – wyjście



EKRAN GRY I STEROWANIE RCM 1

EKRAN GRY
1 – wyśrodkowanie kamery
2 – usunięcie ostatniego elementu
3 – dostępne elementy
4 – klawisze kontrowania kamery
5 – zapisanie gry
6 – wczytanie gry
7 – wyjście do menu
8 – zburzenie toru
9 – jazda próbna
10 – tryb przejażdżki

STEROWANIE
Grę obsługujemy za pomocą myszki.
Esc – wyjście



OPCJE MENU RCM1

1 kwadrat – ręka z kluczem – budowanie kolejki
2 kwadrat – wagonik – przejażdżka kolejką
3 kwadrat – czerwony znak – wyłączenie gry

OPCJE MENU RCM2

1 kółeczko – ręka z kluczem – budowanie kolejki
2 kółeczko – wagonik – przejażdżka kolejką
3 kółeczko – znak dolara – tryb wyzwania
4 kółeczko – bramka – wyłączenie gry

BEJEWELED 2 DELUXE



W Bejeweled 2 Deluxe istnieją aż cztery tryby gry. W Classic musimy oczyszczać planszę z klejnotów, grupując w linie minimum trzy kryształki tego samego koloru. Z kolei w Action walczymy z upływającym czasem – pasek znajduje się na samym dole. Celem zabawy jest jego całkowite wypełnienie – zdobywane punkty przekładają się na sekundy. Endless to gra bez żadnych ograniczeń, zaś w Puzzle dostajemy zagadkę do rozwiązania. Należy tak przekładać kryształki, by wszystkie usunąć. Na zabawę macie 60 minut. ■

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.



INFO

TYP GRY
Logiczna

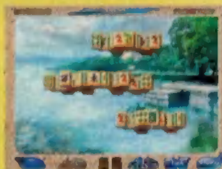
WYMAGANIA
PII 400 MHz, 128 MB RAM, karta 32 MB, Windows 98/ME/2000/XP/Vista

MAHJONGG ARTIFACTS

Niniejsza odmiana Mahjongga została wzbogacona o fabułę opowiadającą o dzielnym poszukiwaczu artefaktów, ale nie wpływa to w żaden sposób na rozgrywkę. Wciąż musimy tworzyć pary z kostek opatrzonych takimi samymi symbolami. Ponadto istnieją specjalne klocki, które można łączyć z danymi kolorami. Na początku dostępny będzie tylko tryb Quest. Po przejściu pierwszego levelu odblokujecie tryb Classic, zaś po ukończeniu piątego – Endless. Gracie przez okrągłą godzinę. ■

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.



INFO

TYP GRY
Logiczna

WYMAGANIA
PII 266 MHz, 64 MB RAM, karta 16 MB, Windows 95/98/2000/XP/Vista



HEROES OF HELLAS

Ktoś ukradł berło mocy Zeusa, a Ty, Drogi Graczu, musisz je odzyskać. Do wyboru są trzy poziomy trudności – i to od nich zależy czas na ukończenie levelu (wskaźnik widnieje po lewej stronie ekranu). Najczęściej należy usunąć z planszy konkretne rzeczy – czerwone kryształki i/lub monety. Robimy to, łącząc ze sobą minimum trzy klejnoty tego samego koloru, tworząc za pomocą myszki spajające je linie. Po ułożeniu układanki z herosem dostaniecie jako bonus tapetę na pulpit. Ograniczenie czasowe wynosi 60 minut. ■



STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

INFO

TYP GRY
Logiczno-zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 333 MHz, 64 MB RAM, karta 16 MB, Windows 98/2000/XP/Vista

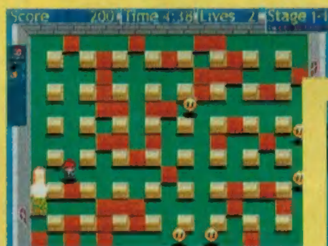


LITTLE BOMBERS RETURNS

Jeśli dobrze wspominacie kultowego Bombermana, musicie koniecznie odpalić Little Bombers Returns. W celu ukończenia levelu należy wysadzić wszystkich przeciwników. Robimy to, podkładając bomby na drogach, którymi ci się poruszają. Po oczyszczeniu planszy odblokowujemy wyjście z labiryntu. Zabawę ułatwią ulepszenia, zwiększające zasięg podkładanych bomb albo umożliwiające ich zdalne odpalanie. W przeciągu godziny może grać do czterech osób na jednym komputerze. I pamiętajcie o unikaniu potworów – utrata życia to konieczność ponownego startu na planszy. ■

STEROWANIE

Strzałki – poruszanie się
Spacja – podłożenie bomby
Ctrl – zdalne odpalenie bomby



INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 300 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 4 MB, Windows 98/2000/XP/Vista

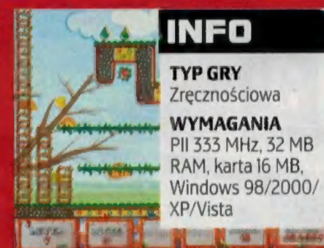
MAGUS IN SEARCH OF ADVENTURE



Sympatyczny Magus znajduje mapę z zaznaczonym miejscem ukrycia skarbu. Jednak droga do zdobycia bogactwa jest długa i niebezpieczna. Na każdym levelu trzeba zebrać podaną u dołu ekranu liczbę kryształów, by przejść do następnej planszy. Zadanie utrudniają wrogie stwory, na które można zastawiać pułapki w postaci dołów w ziemi. Owa zdolność Magusa do robienia dziur stanowi także klucz do zdobycia niektórych klejnotów. Uwaga: po jakimś czasie doły zostają automatyczne zasypane, a przeciwnicy powracają na plansze. Czas gry wynosi godzinę. ■

STEROWANIE

LMB – poruszanie się
RMB – wysadzanie dołów
Spacja – użycie przedmiotu z ekwipunku



INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 333 MHz, 32 MB RAM, karta 16 MB, Windows 98/2000/XP/Vista

FROGGY'S ADVENTURES

Froggy's Adventures nie jest może zbyt skomplikowaną grą, ale strasznie wciąga. Generalnie chodzi o zbieranie znajdujących się na planszy kwiatów. Na szczęście zjadane przez złośliwe potwory rośliny dość szybko wyrastają ponownie. Co do wrogów to częstujemy ich bańkami. I choć na miejsce starych przychodzą nowi, czas między zmianami przeciwników powinien wystarczyć do zebrania wszystkich kwiatów. Bawicie się przez 60 minut. ■



INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta 64 MB, Windows 98/2000/XP/Vista

STEROWANIE

Strzałka w lewo/prawo – poruszanie się
Strzałka w górę – skok
Spacja – strzał

NOWOŚĆ

MAX GAME EXTRA MEGAPACK 1/2008

Ghost in The Sheet

HORROR ADVENTURE

Ghost in the Sheet to przesycona czarnym humorem gra przygodowa w której przyjdzie Ci wcielić się w rolę zmarłego. Jako zawinięty w prześcieradło duch będziesz musiał rozwiązać zagadki czające się w mrocznych zakamarkach nawiedzonego Sektora Omega i odkryć jego tajemnice.

9,90 zł





MAX GAME STRATEGIA 2/2008

DEFCON

GLOBALNA WOJNA TERMONUKLEARNA

Wciel się w rolę generała ukrytego głęboko wewnątrz podziemnego bunkra. Zmierz się z komputerem lub w grze sieciowej w walce o światową dominację! Atakuj z lądu, wody i powietrza, aby zdziesiątkować obronę Twoich przeciwników. Zawiązuj sojusze, ale nigdy nie zapominaj, że tylko jeden z was może wygrać. Przygotuj więc plany ataków wyprzedzających zanim Twoi tak zwani przyjaciele wpadną na ten sam pomysł.



W GLOBALNEJ WOJNIE TERMONUKLEARNEJ NIE MA ZWYCIĘZCÓW.

ALE MOŻE UDA CI SIĘ STRACIĆ NAJMNIEJ...

14,90 zł





SZUKAJ W KIOSKU

POLECAMY

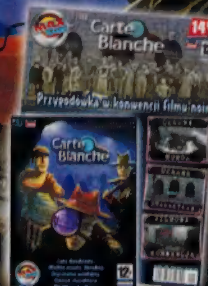
MAX GAME 1/2008

Carte Blanche

Absurdalny humor i niepowtarzalny klimat to cechy tej niezwykłej przygodówki. Wciel się w rolę prywatnego detektywa Edgara i odkryj tajemnice międzywojennego Monteralu.

Cechy gry:
- absurdalny, czarny humor,
- panoramiczny obraz rodem z kina,
- mroczny klimat filmu noir

14,90 zł



MAX GAME 5/2007

MR ROBOT

Asimov to skromny mechanoid pracujący na międzygalaktycznym statku kolonizacyjnym Eidolon. Kiedy główny komputer Eidolonu ulega uszkodzeniu, uratowanie statku pełnego kolonistów spada na wątłe blaszane barki małego Asimova...
Gracza czeka wielka przygoda na stworzonym w grafice 3D wielkim statku kosmicznym. Twoja skoczność pomoże Ci unikać pułapek i wrogich robotów. Rozwiązuj zadania i ucz się umiejętności włamywania się do komputerowych mózgów zbuntowanych robotów.

14,90 zł

OFERTA nr.117 LUTY 2008

Zamówienia:
1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. 0(prefiks)22 465 51 78
0(prefiks)22 465 51 62
0(prefiks)22 465 50 99
4. FAX 0(prefiks)22 713 80 77

WWW.PLAY.PL

Koszt przesyłki:
Poczta kurierska GLS:
- doręczenie w 1-2 dni robocze - 9,90zł
- doręczenie w 24 godzin - 11,90zł
(nie dotyczy weekendu).
Płatność przy odbiorze przesyłki.
Ceny zawierają podatek VAT.
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko.
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie.
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.
Ceny aktualne na dzień: 06.02.2008

DISCO POLO Hits 1/2008

6,00 zł

18 UTWORÓW

NOWYCH GWIAZD DISCO POLO

MUZYKA W KIOSKU

MP3 MEGAMIX VOL.1

mp3 Mix 1/2008

PONAD 480 MINUT MUZYKI!

108 KLUBOWYCH UTWORÓW

5,50 zł



PEŁNA WERSJA: TRUCKER, TRABI RACER

TRUCKER

Zasiądź za kierownicą najczęściej spotykanych w Polsce samochodów ciężarowych i wyrusz w podróż po polskich drogach.
Możesz modyfikować swój wóz zmieniając malowanie, dodając dopalacz czy przyciemniając szyby.

6,50 zł

GAMER 2/2008

PEŁNA WERSJA: MOORFROG ŻABA

MOORFROG ŻABA

Właśnie rozpoczął się sezon godowy, więc wszystkie żaby i ropuchy rozpoczęły długą wędrówkę do miejsc swoich narodzin. Ale ich podróż będzie długa i pełna niebezpieczeństw - mnóstwo samochodów na drogach czy strumienie pełne pływających śmieci czynią wyprawę bardzo trudną dla zwierzątka wielkości żaby. Pomóż więc zielonemu skoczkowi dotrzeć do celu swojej podróży.

7,90 zł

GOLD GAMES 1/2008

PEŁNE WERSJE: BIGFOOT EVOLUTION (PL), RED SKIES, CEEBOT

CD MANIAK 2/2008

BIGFOOT EVOLUTION

FRENCH CLASSICS

Sprawdź się za kierownicą jednego z sześciu ztuningowanych francuskich klasyków, wyposażonych w klatki ochronne i potężne koła.

9,90 zł

PEŁNE WERSJE: CHAMPIONSHEEP RALLY, PSZCZÓŁKA ULA, DINOS & BUBBLES

CHAMPION SHEEP RALLY

Championsheep Rally to zabawne wyścigi rozgrywające się w Disneyo-podobnym świecie. Każdy gracz wybiera jedną z pośród dostępnych owiec, każdą o innych osiągach, zdolnościach i słabościach. Wyścigi odbywają się w przeróżnych sceneriach, od szczytów gór, przestrzeń kosmiczną, tunele kolejowe po Wyspy Wielkanocne, Wenecję i wiele innych!

8,50 zł

MAX KIDS DZIEWCZYNKA 1/2008

WWW.PLAY.PL

SZORTY

■ **Producenci mają marne szanse nadążyć z podażą pamięci DDR2 wystarczającą do zaspokojenia popytu w nadchodzących miesiącach. Można więc spodziewać się wzrostu ich cen nawet o 40%. DDR3 za to powinny zacząć powoli tanieć – chyba nadchodzi pamięciowa zmiana warty...**

■ **Chcieliście pograć na PC w Assassin's Creed? Cóż, wkrótce stanie się to możliwe, ale tylko dla wybranych. Minimalne wymagania gry zapowiedziane przez Ubisoft to: dwurdzeniowy procesor 2.6 GHz, 2 GB RAM i karta graficzna z pixel shaderami 3.0, mająca 256 MB pamięci na pokładzie. Jak widać, niewiele osób nacieszy się harcami Altamira na blaszaku...**

■ **EA postanowiło rozdawać gry za darmo. Brzmi to jak bajka, ale jest prawdą. Firma wdraża projekt „Play 4 Free", którego zwiastunem ma być gra Battlefield Heroes. Wiadomo już, że znakami szczególnymi owej produkcji mają być: komiksowa grafika w stylu Team Fortress 2 i... mnóstwo reklam. Gra ma być też regularnie uaktualniana o kolejne ulepszenia i nowe elementy. Zapewne również i o nowe reklamy.**

■ **Eidos Interactive obiecuje, że miłośnicy filmu i serialu „Nieśmiertelny" ("Highlander") jeszcze w tym roku będą mogli wskoczyć w wirtualne buty MacLeoda. Gra poprowadzi nas przez osiemnaście aktów i dwa tysiące lat ziemskiej historii. Bohaterem sterować będziemy**

PREMIERA III KWARTAŁ 2008 **PRODUCENT** DAT **WYDAWCA** AKELLA/STRATEGY FIRST

DISCIPLES III: RENAISSANCE











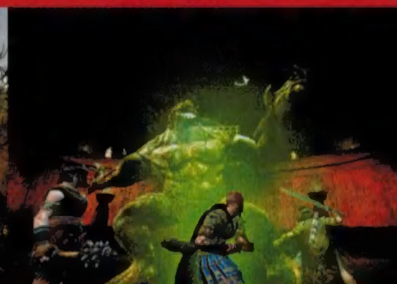
Dla miłośników strategii turowych mamy same dobre wiadomości. Po pierwsze, wiadomo już w miarę dokładnie, kiedy należy oczekiwać premiery trzeciej odsłony serii Disciples.

Po drugie, pracujące nad grą rosyjskie studio Akella ujawniło aktualny stan prac – i wszystko wygląda całkiem optymistycznie. Przypomnijmy, że twórcy koncentrują się na trzech ze znanych nacji, prawdopodobnie zamierzając pozostałe wykorzystać w dodatkach. Aktualnie intensywne prace trwają nad frakcją Imperium, zaś Elfi Sojusz i Legion Potępionych są już w zasadzie gotowe, pozostała jedynie kosmetyka. Co za tym idzie, ukończona też została cała fabuła, podzielona na 19 misji – po trzy dla każdej ze stron konfliktu i jedna dodatkowa, czyli wielki finał. W tym miejscu należy dolać łyżkę dziegciu do owej beczki miodu: jeszcze pół roku temu ekipa ze studia Akella zapowiadała, że w kampanii otrzymamy po 10-15 misji na frakcję. Cóż, miejmy nadzieję, że cięcia nie były spowodowane pośpiechem, a jedynie chęcią zastąpienia ilości jakością... ■

PREMIERA MAJ 2008 **WYDAWCA** EIDOS **PRODUCENT** FUNCOM

AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES

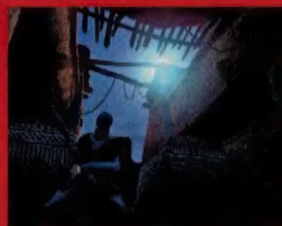






To już niemal ostatni dzwonek, by napisać w tym dziale o powstającym od lat MMORPG Funcomu. Znana jest już bowiem dokładna data premiery: 20 maja 2008.

Najprawdopodobniej dalsze opóźnienia zostaną nam oszczędzone – a przypomnijmy, że gra miała ich już całkiem sporo. Na tak krótko przed premierą wiadomo już dość dużo. Skoncentrujmy się na tym, jak rozgrywka zaprezentuje się dla urodzonych samotników i zwolenników zabawy grupowej. Wiadomo, że przynależność do gildii będzie dawała sporo możliwości jej członkom. Organizacje te mają dysponować imponującym zapleczem: stajniami, kuźniami, pracowniami alchemików i uczelniami. Ciekawie rysuje się kwestia obrony twierdz gildii – Funcom uważa, że dobra zabawa to podstawa, i przewidział możliwość określania okienek czasowych, w których możliwe staną się ataki, ustalanych przez samych graczy. Ma to zapobiec wszelkim nocnym napadom i konieczności przebywania non-stop w



świecie hyboriańskim. Im jednak szersze będą owe ramy czasowe, tym większe bonusy i splendor dla gildii. Te osoby, które nie planują oddać grze całego swojego czasu, w związku z czym nie zamierzają się zrzeszać, również mogą liczyć na dobrą zabawę, chociażby poprzez wynajmowanie się czasowo na usługi gildii. Jak widać – zgodnie ze swą nazwą – Funcom stawia naprawdę na zabawę, a nie sieciową katorgę. ■

PREMIERA 2008 **PRODUCENT** REMEDY **WYDAWCA** MICROSOFT

ALAN WAKE



Mamy początek 2008 roku. Według informacji z grudnia 2006 już powinniśmy móc instalować na naszych pecetach grę Alan Wake, action-thriller psychologiczny stworzony przez ojców Maxa Payne'a.



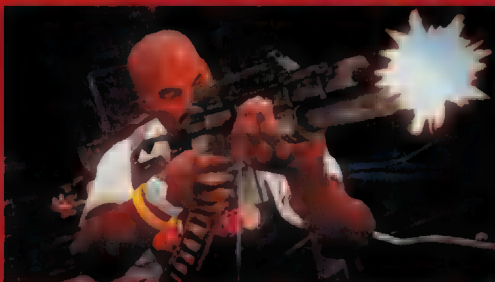
Życie to jednak nie bajka, aktualnie – po kilku poślizgach – gra nie ma już wyznaczonej daty premiery... Studio Remedy tłumaczy się tym, że nie zatrudnia wielu osób, by zapewnić jak najlepszą współpracę i jak najwyższą jakość produktu. Ujawniono za to pewną przykrą informację: najprawdopodobniej w Alan Wake zagrają tylko posiadacze MS Vista, bo wersja pecetowa wykorzystywać będzie jedynie biblioteki DirectX 10. Co ciekawe, optycznie tego nie sposób zweryfikować, gdyż nie udostępniono dotąd ani jednego screenshota z wersji PC! Wszystko wskazuje na to, że otrzymamy jedynie bezpośredni port z Xboksa 360, złośliwie pozbawiony obsługi DirectX 9.0.■

PREMIERA I KWARTAŁ 2008 **WYDAWCA** BIZARRE CREATIONS
PRODUCENT SEGA

THE CLUB

W jaki sposób połączyć złożony sposób punktacji za styl i osiągnięcia, kojarzący się z grami spod znaku Tony Hawk, z dynamiczną strzelanką i na dodatek uwiarygodnić to w fabule?

Wydaje się to niemożliwe, ale ekipie z Bizarre Creations udało się osiągnąć ów efekt. Po prostu istnieje sobie tajna organizacja bogaczy – tytułowy The Club – której członkowie znajdują wyjątkową uciechę w oglądaniu krwawych polowań na ludzi. Wystawia się czempiona (desperata lub pechowca – bo nie wszyscy trafiają do tego sportu z własnej woli), nasyła na niego armię siepaczy i podziwia wyniki. W grze, oczywiście, nie będziemy jednym z bogaczy, lecz wspomnianym czempionem. Dokładnie zaś rzecz ujmując: dostaniemy osiem postaci do wyboru – każda ma być bardzo charakterystyczna, walczyć i strzelać we własnym stylu oraz... posiadać swą historię i motywację. Cyferka „8" sponsoruje również ilość aren. To niby niewiele, ale plansze powinny zaskoczyć wszystkich swym rozmiarem. Obszerny teren magazynowy, ogarnięte walkami miasto (co ciekawe, na obrazkach widać przystanki jak z Krakowa), transatlantyk czy zdemolowane więzienie to nie są kieszonkowe mapki. Broni nie będzie powalająco dużo, bo 17 rodzajów, w tym pistolety, karabiny, snajperki, wyrzutnie rakietowe. Za to prawdziwa rewolucja czeka nas w trybach rozgrywki. Oprócz nadmienionego, czyli walki o punktację za styl rozwalki, otrzymamy Time Attack (podczas przebywania mapy, czas ucieka, można go jedynie przedłużyć kolejnymi fragami) i Run the Gauntlet (tutaj zegar jest bezlitosny, a my musimy jak najwięcej dokonać, nim zostanie ogłoszony fajrant). To tryby do gry samodzielnej, w multi twórcy obiecują jeszcze więcej cudów. Tyle zapowiedzi, być może w następnym numerze przeczytacie już recenzje...■



KONKURS

Z OKAZJI PREMIERY NA DVD VIDEO

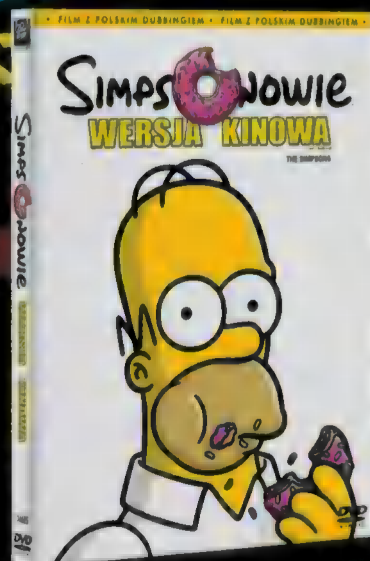
SIMPSONOWIE WERSJA KINOWA

THE SIMPSONS



Pytanie: w którym roku serial "Simpsonowie" miał swoją premierę w USA?

Do wygrania: płyty DVD z filmem "SIMPSONOWIE - WERSJA KINOWA"!



Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy wysyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa. Fundatorem nagród jest firma IMPERIAL

SZORTY

w widoku TPP, jak przystało na rasową produkcję action-adventure, jaką ma być Highlander.

■ Liczba abonentów World of Warcraft przekroczyła już magiczną liczbę 10 milionów. Tylu ludzi nie ma w swych granicach sporo państw. Oczywiście Europa ma wciąż w owej liczbie najskromniejszy udział – 2 miliony. Najwięcej fanów WoW ma w Azji, bo aż 5 milionów, w Ameryki rekrutuje się dwukrotnie mniej graczy.

■ EVE Online nie może się poszczycić takimi wynikami jak World of Warcraft, ale jego twórcy również mają powody do radości: wliczając nieaktywne konta (a wiadomo, że [illegible] jest ich spora liczba), w tym świecie SF istnieje 13 milionów postaci graczy. Ta liczba może szybko wzrosnąć, bo od niedawna EVE można zakupić za pośrednictwem Steam.

■ Ubisoft oficjalnie zapewnił graczy, że mniej więcej za rok mogą się spodziewać premiery kolejnej odsłony serii Prince of Persia. Na razie nie wiadomo, jaka będzie fabuła i czy gra ma być prequelem czy sequelem.

■ Na koniec mała ciekawostka: pewien 16-letni Japończyk dokonał niedawno zuchwałej kradzieży wirtualnej waluty z konta jednego z pracowników firmy produkującej gry MMO. Początkowo, nim zabrał się za inne zakupy (i nim go schwytano), zależało mu jedynie na sukience księżniczki.

PREMIERA 2008 **PRODUCENT** MASTER CREATING **WYDAWCA** DTP ENTERTAINMENT

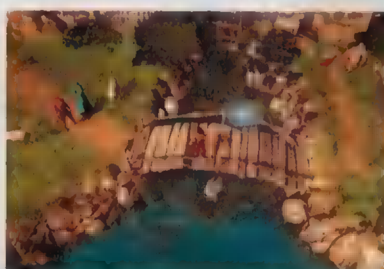
LEGEND: HAND OF GOD

Każdego roku pojawia się kilku pretendentów do tronu Diablo, czyli gier hack&slash mających ambicje odebrania prymatu w gatunku leciwej już produkcji Blizzarda...

Za każdym razem są to próby nieudane. Tym razem do stawki włączyło się niemieckie studio Master Creating. Trzeba przyznać, że



produkcja, początkowo zapowiadająca się na typową budżetówkę, aktualnie – na krótko przed premierą – wydaje się stanowić bardzo ciekawą pozycję. Najwyraźniej twórcy podnieśli sobie poprzeczkę, do tego stawiając na nietypowe rozwiązania. Otóż w Legend: Hand of God będziemy mieli do dyspozycji tylko jednego bohatera, co wiąże się z bardzo silnym wątkiem fabularnym. Oczywiście, sami zdecydujemy, jaką profesją nasz heros ma się parać – a uczynimy to, wybierając po dwie klasy składowe, razem tworzące unikatową kombinację. Kolejnym odejściem od schematu ma stać się system walk. Nie



będzie to raczej typowa masówka, skoro twórcy zapowiadają mnóstwo specjalnych kombinacji ataków, służących widowiskowemu szlachtowaniu pojedynczych przeciwników – bardziej nasuwają się tu skojarzenia z konsolowym





God of War niż z Diablo. Za wydanie polskie odpowiada Techland i trzeba przyznać, że firma podeszła do tematu z pełnym profesjonalizmem. Do roli Luny, drobnej elfki w stylu Dzwoneczka z „Piotrusia Pana", kapryśnej i psotnej pomocniczki bohatera, zatrudniono Joannę Jabłczyńską (rewelacyjną jako Neeshka w Neverwinter Nights 2). Premierę poprzedza intensywna kampania reklamowa – miejmy nadzieję, że nie będzie to wiele hałasu o nic... ■

PREMIERA NIE OKREŚLONO **WYDAWCA** ROCKSTAR NORTH **PRODUCENT** ROCKSTAR NORTH

GRAND THEFT AUTO 4





Nadchodzi powoli czas wielkiej rewolucji. Najpierw obejmie ona konsole, a my, biedni pecetowcy, będziemy musieli na nią poczekać dłużej. Mowa oczywiście o czwartej generacji (bo przecież nie odsłonie – ich było już więcej) Grand Theft Auto.

Zmienić się ma wiele, ale jednocześnie sprawdzone rozwiązania pozostaną na swoim miejscu. Wcielimy się w imigranta z Bałkanów, niejakiego Nico. Koleżka ten – niemiły zresztą gość – skuszony wizją lepszej egzystencji, przybywa do Ameryki, by wieść dostatni żywot gangstera. Niestety, życie szybko



uczy go pokory. Akcję gry umiejscowiono po raz kolejny w Liberty City (czyli de facto inaczej nazwanym Nowym Jorku).

Zwiedzać będziemy cztery dzielnice miasta: Broker, Algonquin, Bohan oraz Dukes (Brooklyn, Manhattan, Bronx i Quenns). Zawędrujemy też do pobliskiego Alderney (New Jersey). Miasto ma być odwzorowane wręcz fotorealistycznie, do tego zaludnią je mieszkańcy żyjący własnym życiem, a nie golemy poruszające się w ramach ścieżkowego algorytmu, zwanego czasem przez programistów „kura chodzi". Wirtualni obywatele będą więc mieli swój rytm dobowy, ulubione miejsca i zajęcia. To spora innowacja, ale jeszcze ciekawsza zdaje się informacja, iż w GTA pojawi się tryb gry wieloosobowej. Cóż, wszystko to piękne, ale Rockstar na razie nie precyzuje swych planów związanych z PC. Nie wiemy więc, jak długo przyjdzie nam czekać na wyprawę do Liberty City. ■

PREMIERA JUŻ JEST

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS



Kontynuacja wydanego w 2005 roku Juiced jest o wiele lepsza od zrecenzowanej numer temu najnowszej odsłony Need for Speed

INFO



[illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
THQ

WERSJA [illegible]

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

[illegible]

ONLINE
Tak

DETALE

- 10 [illegible] do [illegible]
- [illegible]
- 93 [illegible]
- 2000 części
- [illegible]

Czym jest Hot Import Nights? Najwięksi maniacy tuningowanych wozów mogą wiedzieć, o co chodzi. Jednak większość z Was, Drodzy Czytelnicy, pewnie nigdy nie słyszała tej nazwy. Do niedawna ja także, ale niech będzie błogosławiona Wikipedia, zaś Hot Import Nights to amerykański show samochodowy. Twórcy recenzowanej gry, zaopatrzeni w odpowiednie licencje, postanowili w elektronicznym świecie odtworzyć atmosferę tej imprezy.

OD 13 DO 25

Choć ów show jest otwarty dla każdego, kto zapłaci minimum 25$ - według autora tekstu w Wikipedii – Hot Import Nights odwiedzają głównie mężczyźni w wieku 13-25 lat. Podczas takiego eventu można przede wszystkim obejrzeć z bliska wypasione i stuningowane bryki, warte majątek. Oczywiście, to nie wszystkie atrakcje, albowiem wszędzie dookoła kręcą się przyprawiające o szybsze bicie serca modelki w strojach od projektantów preferujących absolutny minimalizm. Całości towarzyszą pokazy laserów, a z potężnych głośników płynie puszczana przez DJ'ów muzyka (dominuje hip-hop). I właśnie w takiej atmosferze utrzymana została cała otoczka gry. Oto kilka przykładów: informacje o każdej z dostępnych konkurencji wzbogacone są o zdjęcia modelek, po zakończeniu zawodów oglądamy efektowną ceremonię koronacji zwycięzców, a podczas wyboru klasy wyścigów za tło robi wirtualna tancerka na podwyższeniu. W końcu, jeśli można wybierać między wyścigami, a tymi samymi wyścigami wzbogaconymi o miłe dla oka niewiasty, decyzja wydaje się dość oczywista.



SZYBKO I RÓŻNORODNIE

Juiced 2: HIN może pochwalić się fajnym, rozbudowanym i co najważniejsze – ZRÓŻNICOWANYM trybem kariery. Twórcy NFS: ProStreet powinni koniecznie sięgnąć po recenzowany tytuł, by przekonać się, że jednak można stworzyć nieszablonowe wyścigi samochodowe. W Juiced 2: HIN nie ma żadnej fabuły. Po prostu zaczynamy od klasy Rookie i musimy awansować do prestiżowej grupy HIN Elite. W każdej klasie wyścigowej trzeba wykonać określoną liczbę zadań, aby odblokować specjalny wyścig, umożliwiający awans do wyższej klasy, gdzie czekają nowe pojazdy oraz części. Na pozór nic oryginalnego. Jednakże zadań jest zawsze więcej niż punktów potrzebnych do odblokowania wspomnianego wyścigu. Tak więc, w zależności od własnych preferencji, gracze mogą sami zdecydować, w jaki sposób awansować w rankingu. Dla osób lubiących się ścigać, a nie przepadających za zawodami typu



WYBORY MISS

W grze o takiej tematyce, oprócz szybkich i stuningowanych samochodów, nie mogło zabraknąć pięknych kobiet. Swój udział w powstaniu Juiced 2: HIN miały także skąpo odziane modelki, których zdjęcia zachęcają do wzięcia udziału w poszczególnych zawodach. W sumie doszukaliśmy się kilkudziesięciu bardzo miłych dla oka fotek. Poniżej prezentujemy trzy nasze faworytki, kandydujące do tytułu Miss Juiced 2: HIN...







drift (lub vice versa) to świetna wiadomość. Poza tym same zadania także nie ograniczają się do takich banałów, jak „wygraj wyścig". Punkty zdobywamy, przekraczając określone prędkości, lecąc samochodem przez kilka sekund w powietrzu, biorąc udział w wyścigach, w których dotknięcie bandy oznacza dyskwalifikację (sic!), a nawet robiąc zakłady i strasząc oponentów. W przypadku hazardu możemy sami przed wyścigiem założyć się z wybranym przeciwnikiem, że dotrzemy do mety przed nim. Istnieje też drugi wariant: gdy wcielamy się w zwykłego widza, po czym obstawiamy zwycięzcę wyścigu. Następnie naszego faworyta dopingujemy, używając pozytywnych lub negatywnych reakcji, co zmusza go do bardziej ryzykownej lub ostrożniejszej jazdy. W sumie: świetny pomysł i miłe urozmaicenie zabawy. Inne ciekawe rozwiązanie stanowi straszenie rywali. W tym celu należy „przykleić się" do jadącego przed nami zawodnika i siedzieć mu na ogonie, póki nie naładuje się pasek strachu. W końcu spanikowany przeciwnik wykona nagły skręt i uderzy w bandę. Dodatkowo grywalność podnosi fakt, że podczas jednego wyścigu można wykonać naraz kilka takich zadań! Niestety, tak jak koncepcji rozgrywki trudno coś zarzucić, tak w trakcie zabawy odkryłem kilka irytujących niedopatrzeń.



ZA SZYBCY, ZA WŚCIEKLI

Po pierwsze, rozbudowana opcja tuningu skupia się głównie na wizualnej stronie pojazdu, sprawy osiągów samochodu spychając na dalszy plan. Po drugie, IQ przeciwników nie należy do wysokich, przez co zabawa bywa momentami zbyt prosta. Choć istnieją iście hardcore'owe konkurencje, w przypadku wielu wystarczy po prostu kupić porządny (czytaj: „drogi") samochód. A na brak pieniędzy w grze nikt z pewnością nie będzie narzekał. Po trzecie, irytują komentarze DJ'ów, opisujących przebieg zawodów. O grafice można powiedzieć sporo dobrego, ale ogromne wymagania sprzętowe są zupełnie nieuzasadnione. Gra wygląda ładnie, lecz bez większych rewelacji. Poziom Crysis to zdecydowanie nie jest. Niestety, nawet na zalecanej konfiguracji, przed każdym wyścigiem (i po nim także) gra wczytuje się niemiłosiernie długo. Można spokojnie odejść od komputera na dłuższą chwilę. Gra jest arcade'ową wyścigówką, stąd zrozumiałe uproszczenie sterowania. Tylko dlaczego poszło ono w parze z opracowaniem niezrozumiałego modelu zderzeń? To, że czasem coś odpadnie od pojazdu (np. zderzak albo maska) i nie ma to żadnego znaczenia dla osiągów samochodu, nie stanowi problemu. Lecz bandy są nad wyraz elastyczne, a zderzenie z nimi pomaga (sic!) wrócić na właściwy tor. I na koniec jeszcze jeden niedopracowany element. Efekt pędu wiatru miał zapewne podnosić adrenalinę osoby grającej, ale przez swój sztuczny wygląd budzi głównie rozbawienie.

Jak widzicie, Juiced 2: HIN można zarzucić kilka rzeczy. Jednakże mimo tych braków to wciąż grywalna pozycja, która potrafi dostarczyć sporo frajdy i przykuć na dłużej do monitora. Fani arcade'owych wyścigów w tym roku powinni sięgnąć właśnie po Juiced 2: Hot Import Nights zamiast po kolejną część NFS.

■ PAMP









Kolejny ciekawy pomysł twórców. W zależności od preferowanego stylu jazdy gra tworzy nasz profil „DNA kierowcy", który można zamieścić w sieci

Niestety tuning w Juiced 2 nie dorównuje trybowi Autosculpt z NFS. Zbytnie upraszczanie rzeczy nie zawsze jest najlepszym rozwiązaniem

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Zróżnicowana kariera, atmosfera show Hot Import Nights
- [illegible] przeciwników, uproszczony model jazdy oraz tuningu

GRAFIKA
- Modele, plansze z dopracowanymi budowlami
- Niezrozumiale wysokie wymagania sprzętowe

DŹWIĘK
- Odgłosy silników oraz lecąca w tle żywa i szybka muzyka
- Komentarz zawodów

ŻYWOTNOŚĆ
- Rozgrywka online, która zajmie was na dość długo
- Brak możliwości wyboru poziomu trudności

OGÓLNIE Ocena powinna być niższa o pół gwiazdki, ale zawyżyłem ją z powodu licznych i miłych [illegible] estetycznych



GRY KOMPUTEROWE GRA MIESIĄCA

PREMIERA JUŻ JEST

GUITAR HERO III: THE LEGENDS OF ROCK

Jeden z największych fenomenów elektronicznej rozrywki ostatnich lat zawitał wreszcie na pecetach. Czy gra tworzona jako typowa "imprezowa" sprawdza się na naszej ukochanej konserwatywnej platformie? Zdecydowanie tak i ro(c)kuje duże nadzieje na przyszłość...

INFO



DYSTRYBUCJA
LEM

PRODUCENT
Neversoft/Aspyr

WYDAWCA
Activision

WERSJA JĘZYKOWA
Angielska

CENA
249,90 zł – z gitarą

INTERNET
www.guitarherogame.com/gh3

WYMAGANIA
PIV 2,8 GHz, 1GB RAM (2GB Vista), karta graficzna 128 MB

ONLINE
Tak

Zdrewniałe opuszki palców, ból w nadgarstkach, przedramionach i mięśniach kapturowych. Kontuzje i utrudnienia w pracy na klawiaturze. Brzmi jak jakieś piekło? W sumie tak, ale... każde ukłucie bólu rekompensuje niesamowita, wciągająca zabawa, która je wywołała. Do tego trening czyni mistrza i kolejne dni koncertowania nie są już tak trudne. A chwała wirtualnego boga rocka nie przemija szybko, podtrzymają ją bliscy znajomi, a Internet unieśmiertelni...



SLOW RIDE, TAKE IT EASY

Zacznijmy od elementarza. Dla typowego pecetowca bowiem pierwsze chwile z Guitar Hero III mogą okazać się nieco konfudujące – zupełnie inny styl zabawy, zupełnie inna filozofia rozgrywki... Największym błędem jest zafundowanie sobie „gołej" gry, bez gitarowego kontrolera. Grając na klawiaturze, samotnie wpatrując się w mały monitor, możecie szybko dojść do wniosku, że konsolowcom coś padło na mózg, skoro kochają serię Guitar Hero. Optymalna zabawa zaczyna się od dwóch podpiętych do kompa „wioseł" i obrazu przerzuconego na przynajmniej 32-calowy telewizor, przed którym stoi się, a nie siedzi, w grupie znajomych. Zestaw głośników od kina domowego dodatkowo podkręci atmosferę imprezy.



Jeśli chodzi o opanowanie arkanów rozgrywki, Guitar Hero III oferuje bardzo rozbudowany samouczek i opcję treningu. Z nauką nie ma więc najmniejszego problemu. Całość jest w zasadzie banalna: na ekranie widzimy gryf gitary, na którym pojawiają się kolorowe nuty. Wciskamy odpowiednie przyciski i szarpiemy za przełącznik pełniący rolę struny. Jeśli nam się udało, muzyka brzmi, jak należy. Jeżeli popełniamy błędy, zaczyna się roić od fałszywych tonów, a wirtualna publika wyraża swą dezaprobatę. Z drugiej strony, perfekcyjna gra nagrodzona zostaje owacjami, tym większymi, im częściej uda nam się uzbierać i wykorzystać sekwencje gwiazdorskie (Star Power). Pierwsze kroki mogą być trudne, pewnie nie raz wyleci się z hukiem ze sceny, ale już po kilku godzinach zabawy szkolne błędy stają się przeszłością.

SCHOOL'S OUT FOREVER

Gra oferuje bardzo szerokie spektrum trybów rozgrywki, mamy zatem w czym wybierać. Najprościej jest odpalić opcję Quickplay i zagrać jeden z utworów. Można zamiast tego rozpocząć tryb kariery, obejmujący 42 piosenki i trzy pojedynki gitarowe. Jeśli mamy drugi kontroler i chętnych, otwiera się przed nami opcja kariery kooperatywnej, w której jedna osoba gra na gitarze prowadzącej, a druga na basowej lub rytmicznej (zależnie od utworu).

„GRA OFERUJE SZEROKIE SPEKTRUM TRYBÓW ROZGRYWKI, MAMY ZATEM W CZYM WYBIERAĆ"

„YOUNGER THAN YESTERDAY"

Dla wszystkich przyszłych gitarowych herosów mamy pożyteczny cytat, pochodzący z roku 1967, z płyty „Younger Than Yesterday" zespołu The Byrds:



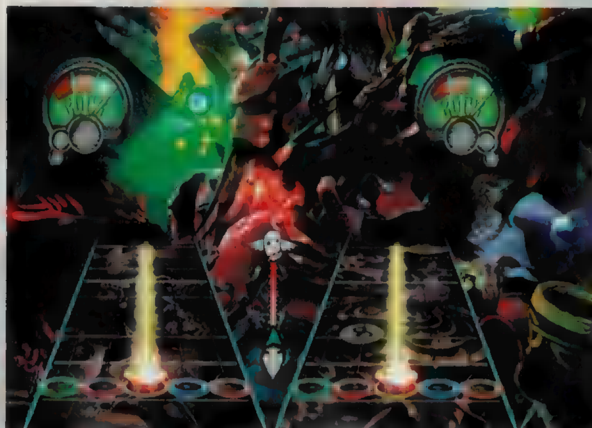
So you want to be a rock and roll star?
Then listen now to what I say
Just get an electric guitar
Then take some time and learn how to play
And with your hair swung right
And your pants too tight
It's gonna be all right

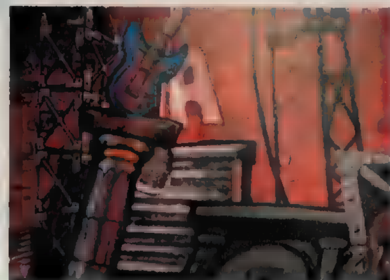
W wolnym tłumaczeniu ta miła porada zabrzmiałaby mniej więcej tak: „A więc chcesz być gwiazdą rock and rolla? Więc słuchaj, co mam ci do powiedzenia: zdobądź gitarę elektryczną i poświęć nieco czasu na nauczenie się gry. W komplecie z prawidłowym potrząsaniem włosami i za ciasnymi gaciami wszystko powinno być w porządku"

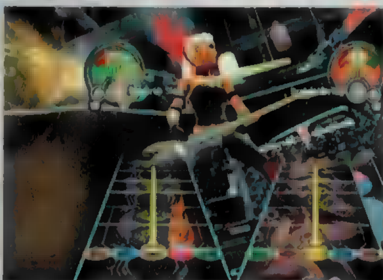


Można też toczyć we dwójkę bitwy gitarowe, w których wykorzystuje się różne brudne zagrania dla pohańbienia przeciwnika. Otrzymujemy aż cztery poziomy trudności, z czego „łatwy" z początku może nie być wcale taki łatwy, a „średni" okazuje się sporym wyzwaniem. O poziomie eksperckim lepiej nie wspominać...

Kariera stanowi jedną z najciekawszych opcji – zarówno solowa, jak i w duecie. Towarzyszą jej animowane filmiki, swą stylistyką silnie nawiązujące (tak samo, jak i intro) do kultowego filmu „Heavy Metal" z 1981 roku. Dwie różne opowieści towarzyszą opcji solowej i kooperatywnej, obie smakowite i przeprowadzone z humorem. Co ciekawe, na każdym z pięciu slotów kariery da się ciągnąć obie wersje, tak więc możliwości zabawy w doborowym towarzystwie nie zabraknie. Odblokowane i wykupione za zarobione wirtualne pieniądze elementy (gitary, wykończenia, postacie, ubiory, style, utwory, filmy...) są dostępne dla wszystkich graczy, nawet po usunięciu profilu kapeli. Co więcej, pecetowcy mogą sobie łatwo przekazywać zapisane stany gry, by zarażeni Guitar Hero III znajomi nie musieli zaczynać z podstawowymi wyglądami rockmanów i skromnym pakietem „wiosel"... Wystarczy archaiczna dyskietka.







WELCOME TO THE JUNGLE

Wspomnieliśmy już o odblokowywaniu opcji. Jak przystało na grę o rodowodzie konsolowym, jest tego sporo. Ba! Porażająco wiele! Dziesiątki gitar i wykończeń do nich, docelowo po osiem wyglądów dla każdej z podstawowych postaci, mnóstwo utworów... Istnieje nawet opcja wykupienia modeli bossów, których pokonamy – w tym znanych z „reala" Slasha (Guns N'Roses) i Toma Morello (Rage Against the Machine) [illegible] Lou, czyli samego Diabła. Niektóre są tak drogie, że w zasadzie trzeba na nie poświęcić osobną karierę. Końcowe bogactwo opcji jest jednak tego warte... O ile gra na poziomie Easy daje się łatwo opanować, to przejście na Medium może zaskoczyć. Nie tylko dochodzi czwarty przycisk do wduszania, ale też i wszystkie partytury stają się bardziej rozbudowane. Dużo mniejszy skok ma miejsce pomiędzy tym poziomem a Hard (chodzi głównie o piąty przycisk). Expert zaś to istny obłęd. W pojedynczym utworze mamy do wciśnięcia prawie dwa tysiące nut, co oznacza spokojnie i pięć dźwięków na sekundę!

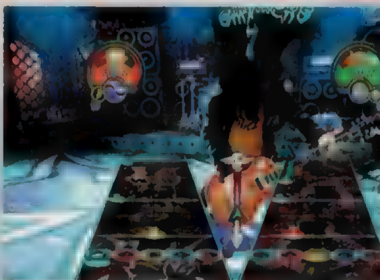


DETALE

- 74 utwory
- 8 etapów kariery solowej
- 6 etapów kariery kooperatywnej
- 4 poziomy trudności

ROCK YOU LIKE A HURRICANE

Trzeba przyznać, że gra zawiera bardzo wiele ciekawych utworów. W zasadzie w podstawowym zestawie z kariery nie ma nawet średniaków, same hity. Oprócz przywołanych w śródtytułach „Slow Ride" (Foghat), „School's Out" (Alice Cooper), „Welcome to the Jungle" (Guns N'Roses) i „Rock You Like a Hurricane" (Scorpions) warto wymienić chociażby takie kawałki, jak: „Sabotage" (Beastie Boys), „Barracuda" (Heart), „Paint It, Black" (The Rolling Stones), „Suck My Kiss" (Red Hot Chili Peppers), „Paranoid" (Black Sabbath), „Anarchy in the U.K." (Sex Pistols), „Even Flow" (Pearl Jam), „Holiday in Cambodia" (Dead Kennedys), „Black Magic Woman" (Santana), „Knights of Cydonia" (Muse), „Raining Blood" (Slayer), „Cliffs of Dover" (Eric Johnson), „The Number of the Beast" (Iron Maiden), czy „One" (Metallica). A to tylko wierzchołek góry lodowej.



Guitar Hero III to potężna gra, oferująca rozrywkę na całe miesiące. Trzeba o tym pamiętać, by uniknąć stresu, patrząc na jej niebagatelną cenę. Inna sprawa, że jak już zostało nadmienione, do pełni zabawy w gronie przyjaciół potrzebny jest drugi kontroler i duży ekran, najlepiej telewizor



LCD lub plazmowy o przekątnej powyżej 32 cali. Dochodzą również ukryte koszta, bo na soundtracku każdy znajdzie jakieś nieznane sobie, zacne utwory, więc wizyta w sklepie muzycznym może stać się nieunikniona... A płyty u nas kosztują, oj kosztują... Brak znaczących zmian w stosunku do Guitar Hero II (często podawany jako znaczący minus) stanowi dla posiadaczy pecetów najmniej ważny argument – tamta część serii nie dotarła przecież na naszą ulubioną platformę.

LUCAS THE GREAT

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Zabawa jakich mało, zwłaszcza w towarzystwie
- − Samemu i bez kontrolera może być nudno

GRAFIKA
- + Klimat, klimat i jeszcze raz klimat
- − Nie stwierdzono

DŹWIĘK
- + Rewelacyjny soundtrack
- − Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- + Bogactwo opcji i odblokowywanych bonusów
- − Z pojedynczym kontrolerem zabawa kiedyś się skończy

OGÓLNIE Absolutna rewelacja i doskonały [illegible] na imprezy – o ile [illegible] prawdziwego rocka



PREMIERA JUŻ JEST

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Panowie z Petroglyph, czyli twórcy Star Wars: Empire at War, zrobili jedną z najoryginalniejszych strategii roku. Szkoda, że przy okazji nie ustrzegli się kilku wpadek

INFO



DYSTRYBUCJA

INTERNET

DETALE

Ziemia zostaje zaatakowana przez złych kosmitów, a jedynym ratunkiem dla ludzi jest połączenie sił i wspólne przeciwstawienie się najeźdźcy. Po początkowych sukcesach Ziemianie napotykają na swej drodze ogromny problem. I nie, nie odnoszą zwycięstwa po licznych trudnościach. Zamiast tego od razu dostają potężnego łupnia.

NIEBANALNY POCZĄTEK

W preludium kampanii przez dwie misje kierujemy ludźmi, po czym rozpoczynamy właściwą zabawę, przejmując kontrolę nad tajemniczą kosmiczną rasą, która przybyła wspomóc Ziemian w ich walce z najeźdźcami. W tej wielkiej wojnie ludzie okażą się tylko nic nieznaczącymi pionkami. Ten świetny punkt wyjściowy stanowi jedyną zaletę fabuły, która później grzęźnie na mieliźnie schematyczności. Paradoksalnie, najsłabszą stroną Universe at War: Earth Assault jest właśnie kampania. Gra rozwija skrzydła dopiero podczas zabawy w trybie Skirmish i potyczek online. Wszystko przez to, że programiści stworzyli coś szalenie oryginalnego, ale w kampanii nie potrafili tego odpowiednio zaprezentować i „sprzedać" graczom. Mowa o wspomnianych wyżej rasach.

NOVUS NOVUM

W Internecie można znaleźć sporo głosów, że w UaW: EA każda z ras jest tak zróżnicowana, jakby pochodziła z innej gry, a takich możliwości, jakie mają poszczególne frakcje, nie było jeszcze w żadnym RTSie. I wiecie co? To nie przesada, lecz szczera prawda. Novus jest pierwszą rasą, jaką pokierujemy. Prawie wszystkie jednostki tej frakcji mogą w przeciągu kilku chwil znaleźć się na drugim końcu mapy za sprawą specjalnej sieci przesyłowej, której przekaźniki okazują się niedostrzegalne dla większości wrogich jednostek. Jednak aby nie było za prosto, wyjściowo taką zdolność posiadają tylko najsłabsze oddziały. W celu „teleportowania" silniejszych jednostek (np. czołgów) trzeba najpierw opracować im taką umiejętność. To właśnie system badań stanowi klucz do najlepszej i najciekawszej rzeczy w grze – dobierania zdolności wedle własnych potrzeb. A czegoś takiego w RTSach rzeczywiście jeszcze nie było! Prowadząc badania, równocześnie wzbogacamy nasz Novus Patch System. Dzięki niemu w dowolnym momencie możemy zmienić właściwości wszystkich jednostek – np. uczynić je o 50% odporniejszymi



„TO WŁAŚNIE SYSTEM BADAŃ STANOWI KLUCZ DO NAJLEPSZEJ I NAJCIEKAWSZEJ RZECZY W GRZE – DOBIERANIA ZDOLNOŚCI WEDLE WŁASNYCH POTRZEB"




Następne dobre rozwiązanie – podczas niszczenia budynków jednostki automatycznie rozstawiają się w półkolu dla zwiększenia efektywności ataku

na dany rodzaj ataku. Generalnie system ten potrafi całkowicie odwrócić przebieg potyczki. Z kolei najeźdźcy, czyli rasa Hierarchy, zrywa ze zwyczajowym podziałem na budynki w bazie oraz jednostki bojowe. Podstawą tej armii są Walkery, WIELKIE, zajmujące połowę ekranu mechanizmy kroczące, niszczące wszystko na swojej drodze. Każdy z nich posiada kilka wolnych slotów, w których powstaną wybrane przez nas struktury. Mogą to być działka, systemy naprawcze albo... fabryki produkujące mniejsze jednostki. Trudno wyobrazić sobie większe możliwości dostosowywania oddziałów do preferowanej taktyki walki. Oczywiście, trzecia i ostatnia rasa ma także swoje unikatowe zdolności specjalne. Architekci Masari (konstruktorzy) mogą polepszać wydajność struktur w bazie – wieżyczki będą zadawać większe



obrażenia, fabryki szybciej produkować jednostki, itp. Oprócz tego wojska Masari napędzane są dwoma przeciwstawnymi rodzajami energii (jasną i ciemną). W dowolnej chwili przełączamy je, dając wszystkim jednostkom zupełnie inne właściwości. Jednak najważniejsze, że choć wszystkie rasy są tak diametralnie różne, ich zdolności bojowe zostały doskonale wyważone. Nie istnieje tu dominująca, najmocniejsza frakcja. Każda z nich, prócz unikalnych umiejętności, ma szereg słabych punktów. Niestety ma je także sama gra.

ZAKLINOWAŁEM SIĘ I NIC NIE WIDZĘ

Mimo tak oryginalnych stron konfliktu szereg niedopatrzeń potrafi znacznie obniżyć przyjemność z zabawy w UaW: EA. Należą do nich kłopoty z kamerą, szczególnie denerwujące podczas dyrygowania rasą Hierarchy. Jeden Walker może zająć pół ekranu, a przecież przy okazji trzeba kierować małymi jednostkami. Tylko jak to zrobić, gdy nie za bardzo widzimy, co się dzieje na polu bitwy? Przeszkadza również niemożność wyboru poziomu trudności, kolejności rozgrywania elementów kampanii oraz ponownego włączenia któregoś z już ukończonych leveli. Czasem gdy próbujemy zaznaczyć jednostki, część z nich się nie podświetla, a klikając dwukrotnie na wizerunek bohatera, nie przejmujemy nad nim kontroli. Coś po prostu nie zaskakuje. Choć oddziały, zamiast poruszać się w bezładnej kupie, automatycznie ustawiają się w formacjach, z ich przemieszczaniem bywają problemy. Na przykład: gdy wojska gdzieś się zaklinują albo, nie dając rady obejść przeszkody, pójdą gdzieś indziej. W jednej z misji, wskutek błędu graficznego, bohater wyszedł za barierkę mostu i zastygł




Ładne i widowiskowe intro to kolejny atut Universe at War: Earth Assault



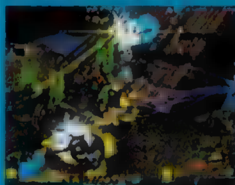


w powietrzu. Niestety, nie udało się już wrócić, a ponieważ doprowadzenie go w konkretne miejsce stanowiło warunek ukończenia levelu, musiałem zaczynać misję od początku. Z innych niedopatrzeń można odnotować zupełną bezużyteczność specjalnej kamery bitewnej – ani to funkcjonalne, ani widowiskowe. I właśnie takie mniejsze lub większe uchybienia częściowo niweczą trud twórców, włożony w opracowanie tak przydatnych rozwiązań jak np. automatyczny system zbierania surowców. W większości RTSów trzeba ciągle troszczyć się o pieniądze, a tu wystarczy po prostu zbudować odpowiedni budynek lub jednostki. Od tego momentu surowce będą zbierane automatycznie. W UaW: EA występują jeszcze inne równie fajne rozwiązania, jak choćby fakt, że zaznaczając formacje bojowe, pod naszą komendą nie znajdą się konstruktorzy przebywający na tym terenie. Tak więc nikomu nie grozi nieświadome posłanie ich do walki, co było bolączką tylu strategii.

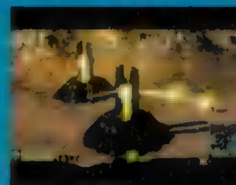
Mimo kilku drażniących niedopatrzeń mamy do czynienia z wyjątkowo grywalnym RTSem. Unikatowe i oryginalne właściwości trzech ras dają ogromne możliwości taktyczne. Ponoć jest to pierwsza część serii. Nie wątpię, że sprzeda się ona na tyle dobrze, by autorzy kontynuowali cykl. Ja już czekam na kolejną odsłonę z wielką niecierpliwością. ■ PAMP

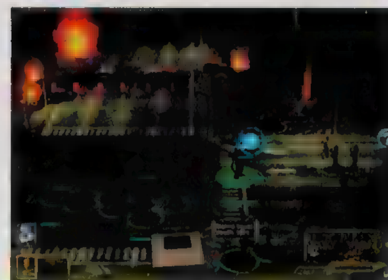
LIVE GOLD I INNE ATRAKCJE

Universe at War: Earth Assault jest grą wyjątkową także z kilku innych powodów, o których nie wspomniałem w recenzji. Jakich? Tego dowiecie się z niniejszej tabelki...











WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Megazróżnicowane rasy, system „personalizacji" jednostek
- – Problemy z kamerą i kontrolowaniem jednostek

GRAFIKA
- + Bardzo ładne efekty wizualne, dopracowane plansze
- – Średnia jakość filmików na enginie gry, kamera bitewna

DŹWIĘK
- + Ostra rockowa muzyka, wyraźne i głośne efekty
- – Brak

ŻYWOTNOŚĆ
- + Grę kupujecie wyłącznie dla potyczek w Internecie
- – Niedopracowana kampania

OGÓLNIE Od strony [illegible] nie jest perfekcyjna, ale nie pamiętam, [illegible] z powodu RTSa kładłem się spać o [illegible]



DETALE
3 frakcje
5 epok
11 ...

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA

PRODUCENT
Mad Doc

WYDAWCA

WERSJA JĘZYKOWA

CENA
99,90 zł

INTERNET

WYMAGANIA
PIV 1,7 GHz, 512 MB
RAM (1 GB Vista)
karta grafiki
128 MB

ONLINE
Tak

EMPIRE EARTH III

Nieczęsto zdarza się taka gra jak EE3. Kontynuatorka cieszącej się dobrą reputacją serii, której jedyną zaletą jest... właśnie ów wymieniony fakt. Gdyby nie tytuł, ta gra wylądowałaby w serii wydawniczej „kosz w hipermarkecie" – o ile miałaby oczywiście szczęście i ktoś by ją w ogóle dostrzegł

Niełatwo będzie opisać ten tytuł. Wymienianie wszelkich jego wad to materiał na dłuższy artykuł, a przecież trzeba jeszcze napisać o tematyce i nielicznych zaletach. Nic to, nie ma co przedłużać wstępu, zaczynamy kroić na kawałki tego potworka.

MINIMALIZM DO KWADRATU

Gdy wspomnimy EE2, bogate w epoki cywilizacyjne i zróżnicowane narody, pamiętamy też utyskiwania niektórych graczy na zbytni poziom niepotrzebnej komplikacji. Dawne zarzuty możemy jednak łatwo zbić za pomocą EE3 – tu mamy zupełną odwrotność i sytuacja wygląda znacznie gorzej.

Do dyspozycji graczy oddano – uwaga! – trzy nacje i pięć epok. Ostatnia z nich to zresztą fantastyka bliskiego zasięgu, więc znana historia ludzkości ogranicza się do czterech etapów. Na dodatek z tych bardzo szerokich ram czasowych wybrano jednostki bardzo losowo. Współczesność na przykład stanowi konglomerat złożony z wojsk obu wojen światowych i (z grubsza) okresu Zimnej Wojny. Jednostek zresztą nie ma i tak zbyt wiele, ponadto, pomimo skromnej listy epok, niektóre są aktywne przez dwie z nich; bez przerwy!

Zamiast trybu kampanii zafundowano nam podbój ziemskiego globu podzielonego na prowincje. Pomysł zacny, choć zapożyczony (debiut takiego trybu w grach RTS to Emperor: Battle for Dune z 2001 roku, przeniesiony na mapę Ziemi dwa lata później, w Rise of Nations). Gorzej, że został spaprany. Odradzamy zbliżenia naszej planety w dowolnej rozdzielczości, szczypie w oczy – to raz. Ograniczony wpływ na rozwój prowincji – to dwa. Bezużyteczne (stosunek kosztów do zysku) technologie i zdolności – to trzy. Tragiczna AI, łatwa do przegonienia technologicznie o cztery epoki (mechy versus antyczni wojownicy) – to cztery. Sztywne skrypty kampanijnych scenariuszy, nie zostawiające miejsca na jakąkolwiek płynność „scenariusza" – to pięć. Możliwość przebycia oceanów w antyku – to sześć. Można by jeszcze co nieco dorzucić, ale poruszając szósty zarzut, przeszliśmy już do znacznie ciekawszego tematu...

ABSURD DO SZEŚCIANU

W grach RTS spod znaku Age of Empires, do których zalicza się i EE3, nie należy się spodziewać prawd objawionych o historii. Specyfika gatunku wymusza uproszczenia. Można jednak podejść do tematu z maksymalną pieczołowitością, bawiąc się nieco konwencją, ale i docierając mechanikę gry z realiami tak, by odbiorca nie czuł się zażenowany. Można. Mad Doc



jednakże dał sobie z tym spokój. EE3 to wariacja fantasy na temat ziemskich cywilizacji. Do tego wariacja zbyt zwariowana dla przeciętnie inteligentnego człowieka. Jeśli okręty we wszystkich epokach mają tę samą zdolność transportową, już coś jest nie tak. Na dodatek do transportu wojsk w dwóch ostatnich epokach mogą być wykorzystywane łodzie podwodne. Efekt? Można sobie uszkodzić zwoje mózgowe lub kant biurka, waląc głową w blat na widok pięciu samobieżnych haubic załadowanych na szturmową łódź podwodną.

Cudów na kiju obserwujemy mnóstwo. Dziwne jednostki, losowe nazwy neutralnych nacji na mapach (Siuksowie w Europie Wschodniej), nieprzemyślane rozwiązania... Warto tu posłużyć się przykładem. Otóż surowce zgromadzone w misjach taktycznych nie przekładają się na sytuację strategiczną, nadwyżkę można więc wydać na poprawienie stosunków z wrogim władcą, któremu właśnie przetrzepujemy skórę. Obdarowujemy go cały czas

„W SERCU ZACZYNAJĄ WALCZYĆ O LEPSZE LITOŚĆ I TRWOGA"

PORÓWNANIE GRAFIKI Z EE II





[illegible] grafiki, jaki [illegible] sprzętowych. Minimal- [illegible] procesora [illegible] o [illegible] więcej [illegible] RAM [illegible] na [illegible] dysku... W [illegible] zresztą gra [illegible] się przy 2GB RAM [illegible] z nowoczesną [illegible] graficzną. A przecież technologia [illegible] do przodu!

złotem, jednocześnie burząc ostatni budynek. Efekt stanowi to, że przeciwnik nas uwielbia – co przenosi się do warstwy strategicznej! To tylko jeden z „kwiatków", jeśli chcecie koniecznie dowiedzieć się więcej, niestety... też musicie się przemęczyć, grając w EE3. Recenzent musi ugrać grę od deski do deski, miło pomyśleć, że nie cierpi się samemu.

EROZJA SERII

Dorzućmy jeszcze kwestię grafiki. Porównaliśmy (przykład można zobaczyć w ramce obok) oprawę wizualną drugiej i trzeciej odsłony cyklu. Nie widać zbytniej różnicy, a jeśli już, to bynajmniej nie na korzyść EE3. Jeżeli dodać, że gra potrafi się solidnie przykroić na maszynie testowej, która zniosła z lekkim wahaniem Crysis w wysokich ustawieniach... to po prostu w sercu zaczynają walczyć o lepsze litość i trwoga. Bodaj czy nie najbardziej drażniącym na dłuższą metę elementem (oprócz pathfindingu zmuszającego do zabijania zablokowanych jednostek) okazują się odzywki jednostek. Średniowieczna łuczniczka powtarzająca w kółko tekst, iż powinniśmy zobaczyć, co ma pod zbroją, głupkowate żarty konnego zwiadowcy o zapasach w siodle – i tak dalej, aż do momentu gdy trafi nas szlag.

Ogólnie patrząc na ten nieszczęsny produkt, ma się wrażenie, że ekipie od Szalonego Doktorka przyświecało hasło rodem z piosenki Wojciecha Młynarskiego: „Co by tu jeszcze spie... panowie, co by tu jeszcze". Dlaczego zatem ocena finalna jest tak wysoka? Ten drugi punkcik wynika po części z sentymentu do serii... Ale przysługuje też za stabilność (zero powrotów do sytemu operacyjnego w czasie testów, tolerancja na Alt+Tab) i za zróżnicowanie sposobu rozwoju frakcji. Gdy gra stanieje, może się nadawać do niezobowiązującej, ogłupiającej wyrzynki w sieci. Pewnie silnik zostanie także nieco zoptymalizowany w którymś patchu. Z drugiej strony – czy wtedy, za jakiś rok, ktokolwiek będzie w to jeszcze grał? ■ **LUCAS THE GREAT**



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Stabilność, brak zawieszek i powrotu do pulpitu
- ⊖ Absurdy i monotonia

GRAFIKA
- ⊕ Nie stwierdzono
- ⊖ Uboga i zasobożerna

DŹWIĘK
- ⊕ Kilka ciekawych motywów muzycznych
- ⊖ Głupkowate takty jednostek

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Nie stwierdzono
- ⊖ Trudno się zmusić do dłuższego grania

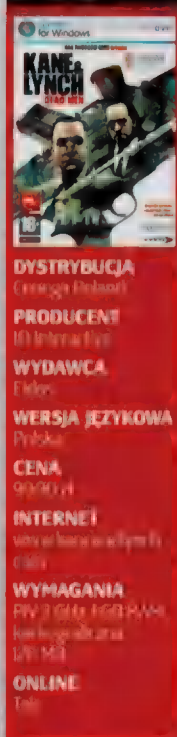
OGÓLNIE Rozpacz ludzka. [illegible] powinien posłać Sz[illegible] Doktorka na [illegible]. Zadać [illegible] niezłej serii...



PREMIERA JUŻ JEST

KANE & LYNCH: DEAD MEN

INFO



Brutalna opowieść twórców Hitmana wkroczyła na rynek w akompaniamencie chóru podzielonych głosów krytyki i werbli afery

Gdy do nowego projektu zabierają się ludzie tak doświadczeni jak ekipa z IO Interactive, oczekiwania względem niego są dosyć wysokie. Być może to po części sprawiło, że gra została tak różnie oceniona przez branżowych krytyków. Do tego twórcy zastosowali nietypową metodę tworzenia głównych bohaterów, która wielu osobom mogła nie przypaść do gustu. Wcielanie się w tak negatywną postać nie należy do codziennych sytuacji. Kane i jego „anioł stróż" Lynch są bowiem bandytami bez choćby rysu romantyzmu. To dwójka raczej antypatycznych gości, napędzanych egoizmem, załatwiających brudne sprawy w zaskakująco łatwy sposób, pozbawionych normalnych moralnych obiekcji.

DRAŃ I PSYCHOL

Zdecydowanie najmocniejszy atut tej gry stanowi fabuła. Scenariusz stworzono z rozmachem i iście hollywoodzkim zacięciem. Nie oznacza to jednak, że wynikowa fabuła przypomina te znane z Fabryki Snów – co to, to nie... Gdyby zbudowano ją według typowo amerykańskiego przepisu, obserwowalibyśmy, jak negatywni bohaterowie z czasem szlachetnieją, częściowo odpokutowują swoje grzechy lub walczą z wewnętrznym złem, wynikającym – jakżeby inaczej – z traumy młodości. Panowie Kane i Lynch nie należą jednak do hollywoodzkich bohaterów. To dranie pierwszej



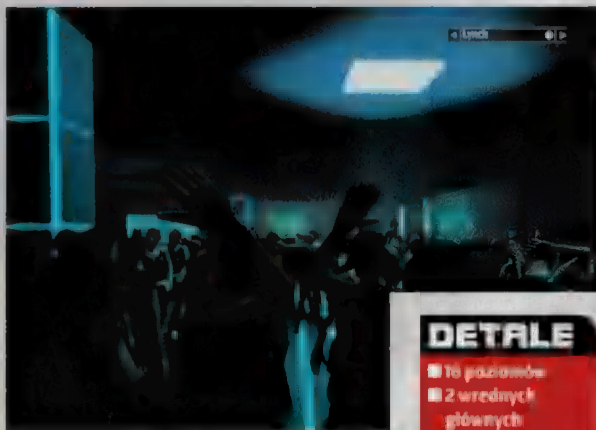
wody, mordercy bez skrupułów. Pierwszy z nich, czyli postać, w której skórę musi wejść gracz, jest na szczęście pragmatyczny, dzięki czemu nie budzi tak silnej odrazy jak drugi. Lynch to w zasadzie prostak, do tego psychol. Gdy zapomni połknąć swoich tabletek, zaczyna robić rzeczy potworne według jakichkolwiek norm społecznych, moralnych czy zdroworozsądkowych. Nawet w stabilnym stanie umila sobie czas dobijaniem rannych...

Mimo iż bardziej akceptowalny od Lyncha, Kane też nie należy do przyjemniaczków. Na dodatek w ramach scenariusza toczy własną grę, wykorzystując wszystkich i wszystko dookoła. Osoba grająca może łatwo wyczuć, że jej „podopieczny" kombinuje jak koń pod górkę z wózkiem węgla, ale rozgryzienie jego motywów to już wyższa szkoła jazdy. Tak więc nie sposób poczuć głębszej więzi z bohaterem – chociażby z tego banalnego powodu, że przez większość rozgrywki jest się okłamywanym na równi z towarzyszami Kane'a.





„TO GRA DLA DOROSŁYCH, NA DODATEK NIE DLA WSZYSTKICH"



TRZEJ KOLEDZY Z JEDNEJ AFERY





Od lewej: Kane, Jeff Gerstmann i Lynch. Na początku grudnia 2007 roku branżę elektronicznej rozrywki obiegła wieść, że zaraz po opublikowaniu negatywnej wideorecenzji gry Kane & Lynch pracę stracił redaktor naczelny serwisu Gamespot. W połączeniu z intensywną reklamą produkcji IO Interactive na stronach serwisu wywołało to lawinę plotek. Mówiło się o zwolnieniu wskutek nacisków Eidos. Pogłoski i dyskusje narastały, wszelkie tłumaczenia wydawcy gry i zarządu serwisu nie były na tym etapie traktowane przez internautów jako wiarygodne. Krzyczano o wolności słowa itp. Jak było naprawdę? Dziś trudno oddzielić ziarno od plew, prawdę od spekulacji. Jedno jest pewne: zasłużenie czy nie, GameSpot stracił na wiarygodności...

DETALE

- 16 poziomów
- 2 wrednych głównych bohaterów
- 5-10 godzin gry

„KANE I LYNCH NIE NALEŻĄ DO HOLLYWOODZKICH BOHATERÓW. TO DRANIE PIERWSZEJ WODY, MORDERCY BEZ SKRUPUŁÓW"

CHWDP

Powyższa, znana z dresiarskich wpisów farbą na murach, maksyma towarzyszy zmieniającej skład bandyckiej ekipie przez cały czas. Trupem padają setki policjantów i strażników więziennych oraz bankowych. Każdy obrońca prawa jest domyślnym odbiorcą ołowiu w kulkach. Oczywiście strzela się w Kane & Lynch również do bandytów, lecz bynajmniej nie z jakichś moralnych pobudek. Po prostu stoją na drodze, więc należy ich usunąć. Nic też nie zabrania odstrzelenia klęczących na ziemi, bezbronnych cywilów. Rozgrywka składa się w zasadzie niemalże z samego masowego mordowania. No, ale czego się spodziewać po produkcji, w której poziomy trudności określono w skali: aspiryna – kodeina – morfina...

To gra dla dorosłych, na dodatek nie dla wszystkich. Nie jest to może Manhunt, ale na swój cyniczny sposób może z nim konkurować.

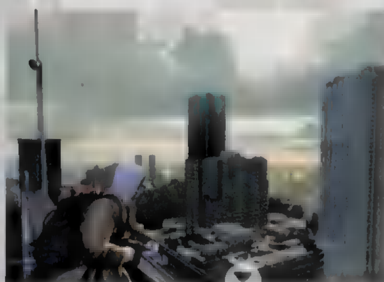






PROSTO JAK W GĘBĘ STRZELIŁ

Jak już zostało wspomniane, fabuła jest największym atutem gry, bo reszta to masowa rozwałka wrogów (niezbyt bystrych nota bene). Jak w przypadku każdej gry mającej maksymalnie dopracowany scenariusz, tak i w K&L ceną za to staje się liniowość. Pola do manewru gracze mają mniej więcej tyle, ile miał niedźwiedź Mago w klatce wrocławskiego ZOO. Czyli zero. Wybór ogranicza się do kolejności odstrzału. Opowieść podzielono na krótkie rozdziały, w ramach których rozwija się akcja. Trzeba przyznać, że dzieje się dużo. Nie zdradzając zbyt wiele, można wymienić całkiem pokaźną listę wyzwań. Napad na bank, ostrzeliwanie się z furgonetki podczas policyjnego pościgu, zjazd na linach po szklanej ścianie wieżowca, udział w wojnie domowej, zbrojny wjazd do



więzienia, eliminacja ochroniarzy w pełnym ludzi klubie tanecznym... To wszystko (i wiele więcej) zaś w ciągu... pięciu do dziesięciu godzin. Tak, gra jest napakowana akcją, lecz straszliwie krótka. Czasu rozgrywki nie przedłuża zbytnio nawet konsolowy system zapisu. Z wyjątkiem kilku krytycznych punktów niemal nie sposób zginąć. Za to owe krytyczne punkty... cóż, wynikają głównie ze zderzenia scenariusza z mechaniką. Po prostu wbrew logice i zdrowemu rozsądkowi trzeba coś zrobić w „jedynie słuszny sposób".

Mogą też rozdrażnić typowo konsolowe żarty z zapisem. Oto save point znajduje się przed sekwencją walki z trzema żołdakami, potem należy zniszczyć 2 BMP za pomocą RPG, następnie nadlatuje Mi-24 Hind, które ma status bossa (absurdalna konieczność władowania w śmigłowiec czterech bezpośrednich trafień z RPG). Ten „boss" ma spore szanse zabić pana Kane'a, więc nadchodzi czas na załadowanie gry i... znów trzech żołdaków i dwa BMP...



I CO Z WAMI ZROBIĆ, PANOWIE K & L?

AI wroga stoi na raczej niskim poziomie. Nadrabiane to jest ilością przeciwników. Gorzej, że sztucznego intelektu brak też często członkom bandy, a nie wolno pozwolić im umrzeć. Dodatkowy bolesny mankament stanowi rozwiązanie ostrzału zza osłon – bohater sam się „przykleja", gdy znajduje się w pobliżu odpowiedniego obiektu, co potrafi zupełnie rozbić plan działania. Rozgrywka sieciowa oparta o współpracę do momentu zdrady ładnie się wpisuje w klimat całości, jednak nie wciąga na dłużej. Ogólnie rzecz biorąc, twórcy mieli świetną (choć kontrowersyjną) koncepcję, ale nie dopracowali wykonania. Mniejsza ilość bardziej cwanych przeciwników lepiej współgrałaby z fabułą. Ciągła masówka momentami zabija ducha opowieści, a szkoda. Mimo wszystko jednak jest to całkiem porządne interaktywne kino przemocy, chwilami nieco trącące Quentinem Tarantino, ale nawiązujące też wyraźnie do europejskiej klasyki gatunku. Szkoda, że takie krótkie, lecz ostatnio strzelanki nie wystarczają już na długo... ■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- (+) Historia wciąga jak chodzenie po bagnach
- (−) Ciągła masowa jatka ze słabym AI

GRAFIKA
- (+) Charakterystyczne modele bohaterów
- (−) Niektóre lokacje wykonane bez polotu

DŹWIĘK
- (+) Dobra gra aktorów, dopracowane efekty
- (−) Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- (+) Tu niestety brak wyraźnych plusów
- (−) Krótko, liniowo, skromnie w multi

OGÓLNIE Jeśli kogoś nie zraża klimat, ten „film" warto obejrzeć – choć może lepiej po przecenie...





PREMIERA JUŻ JEST

CHESSMASTER: GRANDMASTER EDITION

DETALE
- Komentarze Josha Waitzkina
- 900 gier w bazie
- 11 trybów multi

INFO

PC

CHESSMASTER GRANDMASTER EDITION

DYSTRYBUCJA
Cenega Poland

PRODUCENT
Ubisoft Studios

WYDAWCA
Ubisoft

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
129,90 zł

INTERNET
http://chessmaster.ubi.com

WYMAGANIA
PIV 1,5 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

ONLINE
Tak

Królewska gra ma to do siebie, że wciąga niczym odkurzacz. Ani się obejrzysz, a blady świt zastanie cię nad szachownicą...

Chessmaster: Grandmaster Edition to jedenasta gra ze słynnego cyklu. Niektórzy mogą się dziwić, że powstało ich tak wiele – w końcu co takiego można w szachach wymyślić? Otóż, jak się okazuje, całkiem sporo. Po pierwsze tegoroczna edycja bazuje na genialnej i niezwykle popularnej w szachowych kręgach książce mistrza międzynarodowego Joshą Waitzkina – „The Art of Learning".

I to właśnie Waitzkin staje się naszym przewodnikiem po szachowym uniwersum. Tłumaczy nam arkana rozgrywki i filozofię gry. Komentarz jest tylko audio, ale wyszło to grze na dobre, bo okazała się mniej wymagająca sprzętowo niż poprzednia część albo chociaż Fritz 10. Nagrań Waitzkina jest bardzo dużo i z pewnością nauki starczy na długi czas. Kolejny atut stanowi baza licząca sobie 900 słynnych gier. Znajdziemy w niej rozgrywki najznamienitszych mistrzów, począwszy od partii rozegranej w 1619 roku między Gioachino Greco a nieznanym szachistą, skończywszy na pojedynku Kramnika z Leko z 2007 roku. Baza ma przebogate możliwości wyszukiwania, nawet po układzie figur na planszy, więc zawiera historię szachów do zgłębiania na długie miesiące lub lata. Kolejną nowością jest kilka uroczych minigierek. W jednej chodzi o to, że królowa musi zbijać rozrzucone po planszy owoce, inna stanowi wariację na temat sapera, a kolejna na temat węża. Wprawdzie to zabawa raczej dla młodszych graczy, ale w pewnym stopniu uczy też szachowych podstaw (reguły bicia i poruszania figur), zatem warto się z nią zapoznać. Rzecz jasna, Chessmaster: Grandmaster Edition to również pojedynki w LAN-ie i necie, a więc dostęp do rankingu, znakomite systemy podpowiedzi (w końcu jak na dłoni widać, które ruchy są lepsze, a które gorsze w danej sytuacji), analizy rozegranych partii oraz nowe bierki i szachownice. Gra ma także nieco zmieniony interfejs i ten nowy okazuje się jakby bardziej przejrzysty. Całość śmiga również na nowym silniczku zwanym King, co sprawia, że jest zauważalnie szybsza (niektórzy mogą nie wiedzieć, ale edycja 10 potrafiła na kilka ładnych chwil zamulić peceta...). Na koniec sakramentalne pytanie: czy warto? Jeśli kochacie szachy, lepszego programu nie znajdziecie. Choć w sumie, jeśli ktoś ma poprzednią część, to pewnie jeszcze nie wykorzystał pełni jej możliwości.

MASTERMIND







WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Po prostu szachy
– Brak

GRAFIKA
+ Po prostu ładna
– Brak

DŹWIĘK
+ Lekcje Waitzkina
– Nie spolszczone audio

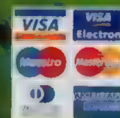
ŻYWOTNOŚĆ
+ Multi, historyczne partie, tryb nauki
– Brak

OGÓLNIE Po raz kolejny ocena nie moze być inna. Chessmaster znów udowodnił, że jest znakomity, bo ma... wszystko



- zamówienia powyżej 300zł - wysyłka GRATIS!
- ponad 4000 produktów w ofercie
- gry, pamięci Flash, aparaty cyfrowe, mp3...
- wysyłkowa WYMIANA GIER na konsole
- najlepsze ceny! RATY w GEMB na telefon

Gekon



TEL. (71) 374 26 17
FAX. (22) 244 26 68
GSM 0 602 69 47 95
http://sklepgekon.pl
WROCŁAW, Nowy Targ 28

Robimy miejsce na nowy towar.
Obniżka o 5% na produkty z magazynu!!
Wysyłka nawet w 24h.

www.sklepgekon.pl

NOWOŚĆ! Wersja HDMI. Nowa technologia 65nm.
1299zł
20x76zł

499zł
20x29zł

Nintendo DS Lite
Lżejszy o 40%, mocniejsze podświetlenie ekranu LCD, nowe wzornictwo a'la iPod!

Sony PSP
konsola, ładowarka, aku. Wbudowane wyjście TV. Słuchawki+etui+smycz+ karta pamięci SONY MemoryStick - dopłata 50zł.
649zł
20x38zł

Nintendo Wii
Zestaw zawiera konsolę, 2 kontrolery (Nunchuck + Wii Pilot), gry Wii-sports, zasilacz, odbiornik IR.
999zł
20x58zł

PStwo + karta 8MB
DualShock 2 (Sony), zasilacz, przewody, 12-mies. gwarancja. PStwo + 2 pady (Sony) - 555zł
525zł
20x32zł

Sony PS3
Konsola najnowszej generacji o niespotykanych dotąd możliwościach.
1549zł
20x90zł

PC



Age of Empires III	44,-	Diablo II + Pan Zniszczenia	38,-
The Sims 2: Zwierzaki	59,-	Earth 2160	19,-
FIFA 07 PL	69,-	Need For Speed: Carbon	57,-
C&C: The First Decade	85,-	Gothic 3 PL	55,-
Crazy Machines	19,-	Medieval II: Total War	52,-
Commandos: Antologia	19,-	Keepsake	28,-

PS2



Gran Turismo 4	49,-
Resident Evil 4	89,-
The Sims 2	69,-
Lego Star Wars II: Original Trilogy	109,-
Eye Toy Play Sports + kamera	145,-
WWE Smackdown! vs. RAW 2008	175,-

Xbox360



Assassin's Creed	199,-
Project Gotham Racing 4	147,-
Need For Speed: ProStreet	185,-
Fight Night: Round 3	99,-
Tomb Raider: Legend	119,-
Saints Row	129,-

PSP

Syphon Filter: Dark Mirror	139,-
NFS: Carbon	119,-
Ridge Racer 2	79,-
Final Fantasy Tactics	129,-
Over the Hedge	119,-
pursuit Force 2: EJ	125,-
NHL 07	129,-
MGS: Portable Ops	125,-
Silent Hill: Origins	145,-
Valkyrie Profile: Lenneth	119,-
Lego Star Wars II	139,-
Monster H: Freedom 2	149,-
GTA: Liberty City Stories	99,-
Untold Legends: B.o.t.B.	85,-
Manhunt 2	145,-



Nintendo DS

Advance Wars: Dual Strike	119,-
Pokemon Diamond	169,-
Harry Potter i Czara Ognia	105,-
Animal Crossing: W.World	129,-
Another Code: Two Mem.	125,-
Spyro: Shadow Legacy	95,-
Ice Age 2	159,-
Lost Magic	145,-
Nintendogs: Labrador	139,-
Phoenix Wright	139,-
Pro Evolution Soccer 6	149,-
Star Wars III: R.o.t.Sith	119,-
Super Princess Peach	139,-
Trauma Center: U.t.Knife	149,-
Wario Ware: Touched!	115,-



Multimedia



Akcesoria



PREMIERA 2008

INFO



DYSTRYBUCJA
Cenega Poland

PRODUCENT
Ino-Co

WYDAWCA
1C

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
29,90 zł

INTERNET
www.fantasywars.com
1cgames.com

WYMAGANIA
PIV 1,5 GHz, 512 MB RAM, karta graficzna 64 MB

ONLINE
Tak

FANTASY WARS

Strategiczna gra na heksach w pełnej animacji 3D? Brzmi to jak bełkot szaleńca... A jednak istnieje taka gra – co więcej, jest po prostu rewelacyjna! Jak widać, twórcy zza naszej wschodniej granicy potrafią być kreatywni i myśleć nieszablonowo

Można rzec, że to najwięk-szy tego typu rewolucja od czasu, gdy Brian Fargo zafundował graczom – pod koniec ósmej dekady zeszłego wieku – Battle Chess, czyli szachy w konwencji fantasy z animacjami ataków figur. Jeśli ktokolwiek pomyślał, że strategie oparte o heksagonalną siatkę pól (a zatem bezpośrednie spadkobierczynie wojennych planszówek) mają dziś swoje miejsce jedynie w hardcore'owej niszy, reprezentowanej przez wydawnictwa Matrix Games i po części Strategy First, to był w błędzie. Twórcy z Ino-Co udowodnili, że takie gry nie muszą wyglądać siermiężnie, że można do nich zaprząc zaawansowany silnik graficzny z rewelacyjnymi animacjami. To powrót do ścieżki, która – jak mogło się wydawać – prowadziła donikąd: do dalszego rozwoju koncepcji zapoczątkowanej przez Panzer General. To właśnie tamta zasłużona seria podjęła próbę rozwoju oprawy wizualnej, choć Panzer General 3D, niestety, oznaczał koniec cyklu. Może było wtedy za wcześnie? W każdym razie dziś mamy Fantasy Wars, czyli duchowego spadkobiercę Fantasy General (co zachodni wydawcy postanowili uwydatnić w tytule – oryginalnie gra nazywa się Kodeks Wojny).



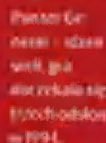


DANIE FIRMOWE

Na płaszczyźnie fabularnej i koncepcyjnej twórcy nawet nie udawali, że starają się powołać do życia coś specjalnie oryginalnego. Nabrali pełne garście znanych rozwiązań i popularnych ikon fantasy, wrzucili to do wielkiego tygla i zaczęli pichcić swoje danie firmowe. Trzeba przyznać,



PANZER/FANTASY/STAR GENERAL



[illegible]

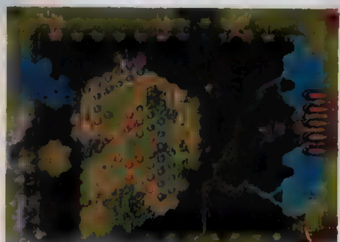



[illegible]




[illegible]

„TO NAJWIĘKSZA TEGO TYPU REWOLUCJA OD CZASU, GDY BRIAN FARGO ZAFUNDOWAŁ GRACZOM BATTLE CHESS"



że talentu mają sporo, gdyż nawiązania i kalki nie rażą zbytnio, a całość prezentuje się naprawdę smakowicie. Oto mamy świat, w którym ludzie toczą walkę z orkową hordą (WarCraft), a bogiem jest dawny bohater (Warhammer). Magia trwa w konflikcie z Kościołem (w którym symbol krzyża zastąpiono zbliżonym – mieczem), a poszczególne jednostki i bohaterowie budzą szereg skojarzeń. Ubrany na czarno, białowłosy inkwizytor jako żywo przypomina Geralta (bohater Sapkowskiego jest bardzo popularny za wschodnią granicą), zaś rycerstwo i wojacy ludzcy wyglądają, jakby żywcem przeniesiono ich ze stołu bitewnego Warhammera. Można by tak wymieniać dłużej. Niemal każdy element skądś zaczerpnięto – ale razem wymieszane tworzą przyjemne tło i miłą dla oka oprawę. Najważniejsza jest bowiem i tak klasyczna, turowa rozgrywka na heksach.

KODEKS WOJENNY

Cała zabawa opiera się na dwóch poziomach planowania: strategii i taktyce. Pierwszy z nich polega na umiejętnym doborze jednostek do armii i jak najlepszym zaplanowaniu współpracy między zróżnicowanymi siłami (typów różnorodnych jednostek znajdziemy mnóstwo, każda ma swoje specjalności i opcje rozwojowe). Od decyzji na poziomie strategicznym zależą nasze szanse na ukończenie



bitew w czasie odpowiednim dla uzyskania Złotego, Srebrnego lub Brązowego zwycięstwa. To ważne, gdyż lepszy wynik oznacza dodatkowe fundusze i bonusy. Jednak nawet najlepsze przygotowanie strategiczne zda się na nic, gdy zabraknie graczom umiejętności taktycznych. Niech nikogo nie zmylą animowane figurki – to dalej żetony na heksagonalnej planszy, tu jeden błąd w planowaniu kolejności ruchów i ataków może kosztować bardzo wiele. Wróg nie daje pardonu, kiedy tylko wyczuje słaby punkt w liniach, natychmiast z niego korzysta. Komputerowy przeciwnik nie musi oszczędzać swych sił

i bynajmniej się o to nie stara. Może poświęcić kilka jednostek, by rozbić w proch wsparcie zasięgowe naszej pierwszej linii... i tak ma liczniejsze siły, a okaleczoną armią nie damy rady wyprzeć garnizonów z kluczowych punktów strategicznych na mapie. Tak więc trzeba zachować czujność i cały czas analizować specjalne (wynikające też z doświadczenia) zdolności oddziałów po obu stronach frontu, nie dać się pozbawić rozpoznania, nie zostawiać drogi na własne tyły.



DETALE

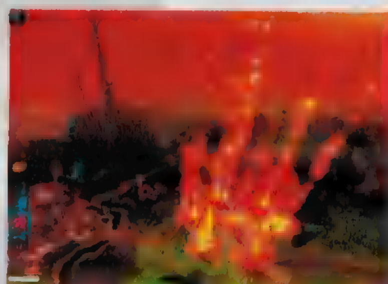
- 3 kampanie
- Po 10 scenariuszy w kampaniach
- Dziesiątki jednostek

Nazwa „fantasy" może okazać się tu równie myląca jak w wypadku Fantasy General: to raczej współczesne pole bitwy, bo mamy wsparcie ogniowe (łucznicy, kusznicy), myśliwce (wielkie orły, smoki, pterodaktyle), bombowce (goblińskie zeppeliny), jednostki rozpoznania walką (zwiadowcy, goblińscy biegacze) i artylerię (katapulty, balisty, magia). Współpraca jednostek jest tu więc kluczową kwestią.

PASTELOWA JATKA

Oprawa wizualna jest rewelacyjna. Oddalając mapę, widzimy pojedyncze modele, gdy zbliżymy kamerę, ujrzymy pełne oddziały w aktualnym stanie osobowym. Atakom towarzyszą animacje walki (można je przerwać, jeśli nie mamy ochoty podziwiać wojaków w akcji), szczególnie widowiskowe w przypadku szarży. Modele są szczegółowe, a całość urzeka pastelową kolorystyką, przywołującą na myśl serię Heroes of Might and Magic. Nieco gorzej wypada audio – muzyka co prawda jest bardzo udana, większość odgłosów też, ale już aktorstwo w przerywnikach filmowych (wykonanych na silniku gry) cierpi na tradycyjną przypadłość





angielskojęzycznych wydań rosyjskich gier: brzmi sztucznie i często razi dziwnym akcentem.

W grze mamy trzy rozbudowane kampanie i tryb potyczki, możliwy też do rozegrania w trybie hot-seat. Ogólnie zabawy otrzymujemy sporo,



zwłaszcza że zróżnicowanie oddziałów zachęca do ponownego zmierzenia się z kampaniami. Poziom trudności prezentuje się rozsądnie, choć trzeba przyznać, iż dawne gry z „General" w drugim członie nazwy były nieco bardziej złożone... W zasadzie ten tytuł cechuje jedna wada: polski wydawca nie jest przekonany co do jego potencjału i póki co nie precyzuje terminu wydania... **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Strategia heksowa w 3D to [illegible] miód
- − Nie stwierdzono

GRAFIKA
- + Barwnie i pastelowo...
- − ...może aż za pastelowo

DŹWIĘK
- + Sympatyczne melodie
- − Słaby voice acting

ŻYWOTNOŚĆ
- + Różne metody ukończenia misji różnymi jednostkami
- − Mało map multiplayer

OGÓLNIE Cud i miód – gdyby nie to, że turowe strategie na heksach są dla wąskiego grona graczy, byłoby o tej grze głośno...



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
CD Projekt

PRODUCENT
Obsidian Entertainment

WYDAWCA
Atari

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
59,90 zł

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible] 512 MB RAM [illegible]

ONLINE
Tak

NEVERWINTER NIGHTS 2: MASKA ZDRAJCY

DETALE
- Nowe rasy
- Nowe klasy postaci
- Nowa kampania

Dodatek – Maska Zdrajcy – wstrzelił się w okres erpegowej posuchy: ostatnio mieliśmy jedynie premierę Wiedźmina

Założenia twórcy przyjęli słuszne: przenieśli akcję do interesującej krainy, otworzyli postaciom drogę do epickich poziomów doświadczenia, upichcili intrygę... Niestety nie wszystko im się udało. Przede wszystkim świat przedstawiony jest kieszonkowy.

Garść lokacji, jaką nam zafundowano, pozostawia niedosyt. Zwłaszcza że w ramach poszczególnych aktów mamy bardzo małe pole manewru. Po drugie, awansowanie na owe epickie poziomy nie stanowi żadnego wyzwania, de facto odbywa się szybciej niż leveling w „podstawce". Po trzecie, cała intryga, nad którą głowi się alter ego gracza tudzież przepotężni compadres (w tym hiperinteligentna czarodziejka z magokracji Thay, zwierzęcy bóg, wędrujący w snach Szaman Dusz) i wielkie mózgi lokalnych krain, okazuje się... banalna. Bardzo szybko zna się już rozwiązanie, ale nie dotyczy to postaci – ta musi dalej wędrować i zadawać dziesiątki pytań poniżej poziomu naszej wiedzy. Czy w takim razie Maska Zdrajcy jest porażką? Skądże znowu. To porządny średniak ulepszający grę. cRPG za wiele na rynku ostatnio nie widać, więc – faktycznie – przy słabej konkurencji dodatek do NWN 2 staje się chyba pozycją obowiązkową.



DUCHY A SPRAWA RASHEMENU

Jak już zostało nadmienione, akcję przeniesiono do mało eksploatowanej części Zapomnianych Krain (dla mniej zorientowanych: świata-settingu z papierowego RPG Dungeons and Dragons). W cRPG Rashemen dotąd pojawiał się jedynie jako miejsce pochodzenia bardzo charakterystycznych postaci z gry Baldur's Gate, czyli Dynaheir oraz tandemu Minsc i Boo. Tym razem większość akcji dzieje się właśnie w tej krainie, ojczyźnie nieulękłych berserkerów, w której władają zamaskowane wiedźmy. To miejsce, gdzie religie Zapomnianych Krain walczą o prymat z animistycznym kultem duchów. Skraj cywilizacji rządzony silną ręką przez matriarchalną magokrację. Tu duchy zwierząt – tethory – wędrują wśród żywych, tu prastary las może mieć fizyczną personalizację swej zbiorowej osobowości, tu bóg może być pastelowo ubarwionym widmowym niedźwiedziem... Jak widać, to kraina wręcz stworzona do epickiej opowieści. W Rashemenie pojawia się nowe, potężne zagrożenie i – uwaga! – jest nim kierowana przez nas postać. Od początku mamy też cennego sojusznika, ale z nacji znienawidzonej przez lokalną władzę. Szkoda, że bardzo szybko okazuje się, iż twórcy uczynili główną







oś fabuły zbyt czytelną, i zamiast kombinować nad jej rozwikłaniem, wściekamy się, że nasze alter ego nie umie połączyć kropek.

MURY MIASTA SĄDU

Jak przystało na epicką historię, wędrować też będziemy po innych planach egzystencji. Pojawią się dylematy związane ze sprawiedliwością pośmiertnego osądu osób niewierzących. To silne elementy





opowieści. Maska Zdrajcy koncentruje się na dialogach i decyzjach podejmowanych przez naszą postać. Walka jest, oczywiście, obecna, ale nie aż tak ważna. Tu, niestety, uwydatnia się słabość silnika gry: sporadyczność udźwiękowienia. Notoryczne przeklikiwanie się przez małe okienka dialogowe może drażnić mimo fascynującej treści rozmowy. We wstawkach udźwiękowionych dalej nie usłyszymy głosu naszego bohatera lub bohaterki. Na dodatek niektóre mapy źle zaprojektowano – vide gigantyczne drzewo, za którego korony nie widać, z kim walczymy, więc trzeba toczyć bój również z kamerą. Ogólnie sporo w Masce Zdrajcy niedoróbek, za to miły akcent stanowi dodanie nowych ras i klas postaci do listy dostępnych w „podstawce". Ot, mocny średniak, ale urozmaicający grę, która wciąż nie miała okazji w pełni pokazać swego potencjału sieciowego.

■ LUCAS THE GREAT

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Epicka kampania
- – Intryga za prosta dla gracza, a trudna dla postaci

GRAFIKA
- + Nowe efekty czarów
- – To jednak wciąż ten sam, nienowy silnik

DŹWIĘK
- + Niezłe polskie aktorstwo
- – Nie poprawiono kilku bugów z „podstawki"

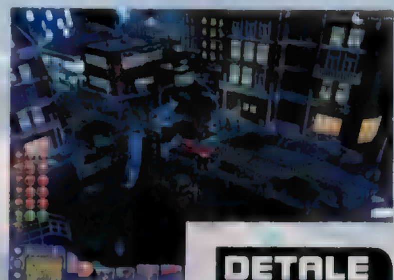
ŻYWOTNOŚĆ
- + Potencjał sieciowy...
- – ... wciąż jakby niewykorzystany

OGÓLNIE Silnik Aurora (tu nazywany Elctron) osiągnął swoje granice możliwości – ale nie w Masce Zdrajcy, a w Wiedźminie

PREMIERA JUŻ JEST

SIMCITY SPOŁECZNOŚCI





DETALE

Seria SimCity należy do jednej z najbardziej utytułowanych serii. Stąd po Społecznościach obiecywaliśmy sobie dużo...

INFO



Jest nam przykro, ale musimy na wstępie was poinformować, że gra nie spełniła pokładanych w niej nadziei. Ładne intro, a także bardzo przejrzyste menu nie zapowiadają jeszcze tragedii.

Po stworzeniu profilu możemy zdecydować się na samouczek bądź rozpocząć zabawę z nowym miastem. Następnie wpisujemy nazwę, wybieramy region (np. pustynia, sawanna, tropiki, itp.), poziom trudności, występowanie zdarzeń nieoczekiwanych (meteoryt, trzęsienie ziemi, itp.) oraz jeden z trzech dostępnych trybów gry. Możemy jeszcze wygenerować mapę losowo lub ręcznie dopasować, dajmy na to, ilość zbiorników wodnych, drzew czy ukształtowanie terenu. Potem rzuca się w oczy całkiem ładna grafika. Można „podejrzeć" każdego mieszkańca, swobodnie obracać kamerą – no, w sumie cukierek! I... na tym komplementy w zasadzie się kończą... Gdy skupimy się na ekonomicznych rozwiązaniach, gra rozłazi się w szwach. Musimy zbudować sprawnie funkcjonującą aglomerację. W tym celu dbamy o zasoby energii, ilość domów i miejsc pracy oraz dekoracje i rozrywki. Do tych pięciu kategorii dochodzi – to nowość – sześć zasobów (tj. produktywność, dobrobyt, kreatywność, duchowość, władza i wiedza). Każda struktura może generować ujemne i dodatnie punkty tych ostatnich. My powinniśmy zadbać o to, żeby bilans był zawsze dodatni. Cóż to za problem, zapytacie? Otóż po godzinie zabawy okazuje się, że to zadanie banalne! Mamy ujemny wynik produktywności? No to wybudujmy (!) GDZIEKOLWIEK (!) kilka banków i po sprawie... Kończy się energia? Eee tam, dodajemy kolejną elektrownię i po zawodach. Tej ostatniej nie trzeba nawet łączyć z budynkami za pomocą sieci energetycznej. Zgroza... Znane z poprzednich części skomplikowane zależności, niuanse i detale kompletnie się ulotniły. Społeczności to klasyczny przedstawiciel gier „herbacianych". Wiecie, o co chodzi: budujemy za wszystko, co tylko się da, a potem idziemy na herbatę. Za pół godziny mamy wszystkie struktury i dwa razy więcej na koncie. Wszystko dlatego, że w nowej odsłonie SimCity zrezygnowano ze sprawdzonych rozwiązań i pomysłów. Rozwijających się z czasem budynków nie ma. Podziemnego metra nie ma (trzeba tworzyć tylko stacje). Wywóz nieczystości możemy sobie odpuścić podobnie jak zanieczyszczenie. Wykresy, które wnikliwie byśmy studiowali, zniknęły. Gra nie stawia też wyzwań. Nie walczymy z bezrobociem, nie rozładowujemy korków, nie naprawiamy dróg. Duża ilość zróżnicowanych struktur, kilka motywów miast oraz grafika to nie wszystko. Społeczności poległy na całej linii pod względem grywalności. Szkoda... ■ **MASTERMIND**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Dużo budynków, ładne scenerie, interfejs
- Po godzinie się nudzi

GRAFIKA
- Widoczki miast
- Animacje Simów

DŹWIĘK
- Gwar ulic, rozmowy Simów
- Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- Można robić mody (?)
- Wyzwania, nagrody, brak celów w misjach...

OGÓLNIE Straszliwe rozczarowanie. Społeczności, choć ładnie opakowane, są pustą wydmuszką. Brak tu klimatu...



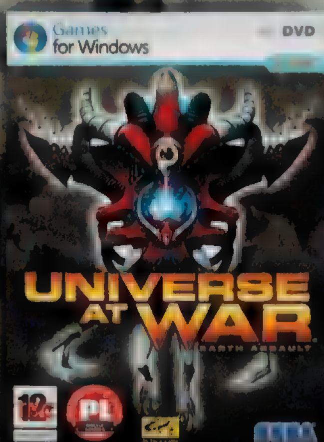
KONKURS

UNIVERSE AT WAR™

EARTH ASSAULT

Pytanie:
Ile stron konfliktu bierze udział w wojnie?

Do wygrania:
12 sztuk gry
UNIVERSE AT WAR:
EARTH ASSAULT



http://www.gram.pl/UniverseAtWar

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

CDPROJEKT

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

PREMIERA JUŻ JEST

THRILLVILLE: OFF THE RAILS

DETALE
- [illegible]
- 34 [illegible]
- 15 urozmaiconych lokacji
- 100 [illegible] kampanii

INFO



DYSTRYBUCJA
CEM
PRODUCENT
[illegible]
WYDAWCA
LucasArts
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible] RAM, karta [illegible]
ONLINE
[illegible]

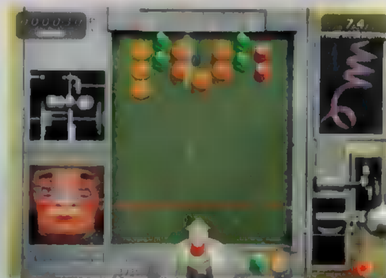
Wierzcie lub nie, ale biorąc tę grę do recenzji, westchnąłem: „Ojej, kolejny nudny tycoon". Jakże bardzo się myliłem...

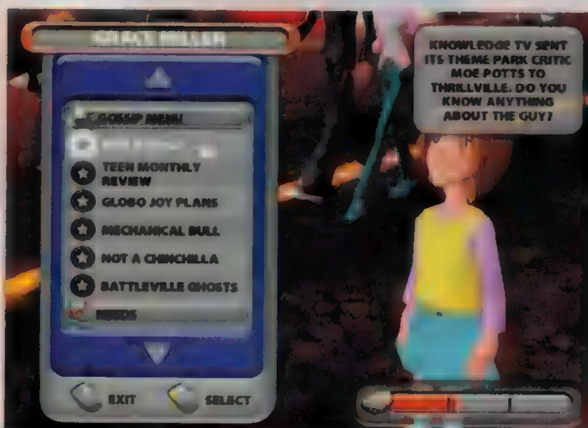
Thrillville: Off the Rails sprawia bardzo niepozorne wrażenie. Ot, kolejna gra, w której budujemy i zarządzamy. Tym razem parkiem rozrywki. A przypomnijmy, były już m.in.: szpital, ZOO, kilka parków rozrywki właśnie, kino, restauracja, a nawet całe miasta.

Choć wprowadzały elementy właściwe dla tematyki, to podobieństwa i schematyzm w zasadzie zabijały te tytuły. Tymczasem Thrillville: Off the Rails odchodzi od banału, przenosząc rozrywkę w trzeci wymiar. Przede wszystkim, jako szef kilku parków rozrywki (powstających podczas kampanii), nie tylko dbamy o budżet i zadowolenie klientów, ale – zgodnie z powiedzeniem o budowniczym, który najpierw musi sam przejść po zbudowanym przez siebie moście – OSOBIŚCIE łazimy po lunaparku. I żeby tylko – „łazimy". My bawimy się w nim do upadłego, bo przecież za nic nie musimy płacić! Pozwólcie ująć to tak: dla gatunku tycoonów to przełom.



Po Thrillville: Off the Rails nie ma już powrotu do izometrycznego rzutu, w którym wznosimy kolejne budowle i kupujemy sprzęty. Nasze alter ego (do wyboru kilkanaście avatarów, którym można zmieniać fizjonomie) przemieszcza się po włościach na wzór bohaterów TPS-ów. Myszka służy do rozglądania się, zaś WSAD do łażenia, można także biegać z SHIFT-em. Naturalnie podstawą to budowanie (banalnie proste, bo w interfejsie budowy wykorzystuje się gryzonia). Kupujemy zatem różne karuzele, rollercoastery, tory wyścigowe, strzelnice, a do tego budki z jedzeniem i napojami oraz toalety. To oczywiście nie wszystko, lista jest dużo dłuższa. Gdy już mamy co nieco,





schodzą się ludzie. Z każdym z gości można porozmawiać. Gadamy o naszym parku, flirtujemy (!), słuchamy plotek o konkurencji, a nawet opowiadamy ciekawostki o świecie (np. jaką wysokość ma najwyższy budynek świata)! Gadki nie są tylko sobie a muzom, albowiem dzięki nim nasi goście zaprzyjaźniają się z nami i lepiej czują się w naszym parku. Do tego w grze



Każdą z zakupionych zabawek można przetestować. Może postrzelamy do samolotów?

„ŁAZIMY PO LUNAPARKU. MAŁO TEGO! BAWIMY SIĘ W NIM DO UPADŁEGO"

występują tony misji i minigier, więc praktycznie na każdym kroku trzeba coś zrobić. A to latamy samolotem, a to ścigamy się samochodami, a to strzelamy do butelek, tańczymy jak cheerleaderki, albo nawet zbieramy śmieci na czas. W sumie gier jest ok. 50, więc na nudę z pewnością nie możemy narzekać. Podobnie jak rozmowy gry służą wypełnianiu zadań, gdyż w każdej misji kampanii (różne parki tematyczne, np.: Dziki Zachód, science fiction, itp.) musimy uzyskać jak najlepsze parametry dotyczące ogólnego zadowolenia klientów, zaspokojenia ich potrzeb żywnościowych oraz sanitarnych. Nie możemy również przesadzać ze zbyt zakręconymi kolejkami, żeby nie doprowadzić ich do nudności. Trzeba także dbać o porządek i utrzymywać sprzęt w dobrej kondycji technicznej. Tu jednak nie wystarczy zatrudnić



„DZIĘKI LICZNYM MINIGROM W THRILLVILLE: OFF THE RAILS NIGDY NIE BĘDZIEMY NARZEKAĆ NA NUDĘ"

sprzątaczy oraz inżynierów. Ponownie będziemy musieli rozegrać szereg minigier, które poprawią sytuację w lunaparku.

Z braku miejsca nie da się napisać wszystkiego o Thrillville: Off the Rails. Powiedzmy zatem jeszcze tyle, że KAŻDĄ z zakupionych zabawek możemy wypróbować osobiście (przejażdżka w 3D jest naprawdę świetna), większość z nich również zaprojektować, a to dzięki intuicyjnemu edytorowi zaimplementowanemu do gry. Jeśli chodzi o oprawę graficzną, to choć Bioshock to nie jest, jednak kolorowe tła, animowane tłumy odwiedzających lunapark czy same kolejki robią miłe wrażenie.

Przyczepić się można do nieco kanciastej animacji i może zbyt cukierkowatej całości. Ale w sumie to gra dla młodszych graczy. Złego słowa nie da się natomiast powiedzieć o muzyce. Jest dynamiczna, zmienna i bardzo dobrze dopasowana do charakteru zabawy. Poza tym wszystkie dialogi są oczywiście nagrane, co przy tak dużej ich ilości cieszy. Suma sumarum Thrillville to gra, która do skostniałego gatunku wnosi sporo niezwykle udanych nowości. Warto ją wypróbować.

■ **MASTERMIND**



WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Urozmaicona, wciągająca, prosta w obsłudze
- − Brak

GRAFIKA
- + Kolorowa, dynamiczna kamera, zabawna
- − Animacje, zbyt cukierkowa

DŹWIĘK
- + Dynamiczna muza, wiele kawałków, rozmowy
- − Brak

ŻYWOTNOŚĆ
- + Minigry, budowanie własnych torów
- − Nie dla wszystkich

OGÓLNIE Budowanie lunaparku jeszcze nigdy nie było tak urozmaicone. Thrillville to [illegible] gier w jednej. [illegible]

PREMIERA JUŻ JEST

BLACKSITE AREA 51

Tajne projekty badawcze zawsze intrygowały graczy. Zabierzcie się z nami w podróż do BlackSite Area 51

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible]

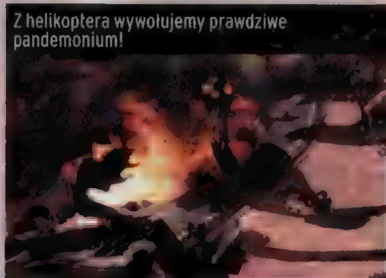
ONLINE
Tak

DETALE

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Na tę grę czekaliśmy z wielkimi nadziejami, a ukazujące się co jakiś czas filmiki tylko zaostrzały apetyt. Tymczasem ostateczna ocena wcale do łatwych nie należy. Gra jest po prostu nierówna jak nawierzchnia polskich ulic.

Zanim przejdziemy do ostatecznej oceny, zapoznajcie się pokrótce z fabułą. Do Iraku zostaje wysłana jednostka komandosów. Niespodziewanie odnajdują tam broń biologiczną, w której konstrukcję w jakiś sposób zamieszane


Z helikoptera wywołujemy prawdziwe pandemonium!


W grze natkniemy się na kilka dramatycznych momentów

są obce istoty. Nieco później owi „alieni" atakują Nevadę, uroczy stan USA. A my musimy dać im wycisk. Gra stanowi typowy FPS z akcją ukazaną z oczu bohatera. Przez cały czas właściwie pędzimy przed siebie i strzelamy do Obcych. Od czasu do czasu wskakujemy do Dodge'a lub helikoptera, możemy też używać napotkanych po drodze stanowisk karabinów maszynowych. Problem w tym, że znamy to już doskonale z dziesiątek, jeśli nie setek gier... Do tego BlackSite Area 51 kompletnie zabija pomysłowość grającej osoby. Liniowość jest taka, że aż zęby bolą. Jeżeli musimy ominąć jakiś wrak lub zerwany most, to tylko tak, jak zażyczyli sobie tego programiści. Nie dość, że nie ma rozwiązań alternatywnych, to jeszcze na każdym kroku napotykamy niewidoczne ściany. Nader dziwna jest również oprawa graficzna. Aż zaczęliśmy się zastanawiać, czy autorzy nie postanowili z nas zakpić. Otóż pierwsze etapy, rozgrywające się w Iraku, są po prostu... brzydkie. Rażą puste i bure korytarze, ściany pozbawione szczegółowych tekstur nawet przy najwyższych detalach, no dosłownie wszystko. Na szczęście potem grafika wygląda lepiej, a każdy kolejny etap jest dużo ładniejszy od poprzedniego. To, co w grze zdecydowanie wyszło, to projekty przeciwników. Znany z filmików Reborn Scout atakuje na pająkowatych nogach, a rozwalony pełznie jeszcze w naszym kierunku. Przerażające są wije, które niespodziewanie wystrzeliwują z ziemi, oraz ich przerośnięci bracia, strzelający w nas ognistymi kulami. Zróżnicowani wrogowie sprawiają,



„ZRÓŻNICOWANI WROGOWIE SPRAWIAJĄ, ŻE AKCJA CHWILAMI STAJE SIĘ BARDZO DYNAMICZNA"



że akcja chwilami staje się bardzo dynamiczna. W przydrożnym barze, w którym przyjdzie nam odpierać ataki, zewsząd sypią się szklane odłamki, kruszą fragmenty murów, wokół wybuchają samochody i płoną w smugach dymu. Taka interakcja zachwyca, ale szkoda, że nie w każdym miejscu da się w nią pobawić. Ponieważ zazwyczaj eksterminujemy przeciwników w grupie, swoim podwładnym możemy





wydawać proste komendy. Są w stanie np. strzelać ze stacjonarnych karabinów, ostrzeliwać konkretnych adwersarzy lub otwierać drzwi. Inna sprawa to bronie. Na raz możemy posiadać góra dwie pukawki plus garść granatów, a broni występuje zaledwie kilka. Do tego nie mają w zasadzie alternatywnego ognia, jedynie zoomy oraz możliwość przywalenia kolbą. Całość wypada więc co najwyżej średnio, z tym zastrzeżeniem, że BlackSite Area 51 ma momenty zarówno bardzo wciągające, jak i mocno nużące. Generalnie jednak spodziewaliśmy się czegoś lepszego, a dostaliśmy po prostu przeciętnego FPS-a.

■ MASTERMIND

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Część etapów, przeciwnicy
- ⊖ Część etapów

GRAFIKA
- ⊕ Część etapów
- ⊖ Część etapów, animacja

DŹWIĘK
- ⊕ Eksplozje, wystrzały, rozmowy
- ⊖ Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Trzy poziomy trudności (?)
- ⊖ Liniowość

OGÓLNIE: Miało być strasznie, dynamicznie i porywająco. Jest jedynie średnio. BlackSite Area 51 to gra dobra, ale bez rewelacji



KONKURS

Z OKAZJI PREMIERY NA DVD VIDEO

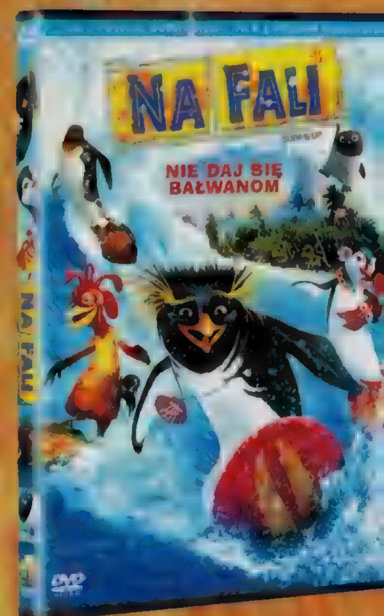


SURF'S UP



Zadanie: wymień przynajmniej dwóch aktorów, którzy brali udział w dubbingu filmu "NA FALI"

Do wygrania: filmy na płytach DVD "NA FALI"!



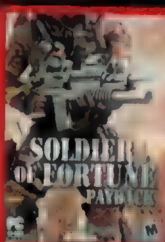
Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: CGK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warsza[wa]. Fundatorem nagród jest firma IMPERIAL

DETALE
- 3 poziomy trudności
- 30 broni
- 12 misji
- 15 rodzajów przeciwników

PREMIERA JUŻ JEST

SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

INFO



DYSTRYBUCJA
LEM
PRODUCENT
Cauldron
WYDAWCA
Activision
WERSJA JĘZYKOWA
Angielska
CENA
99,90 zł
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
PIV 2,4 GHz, 512 MB RAM, karta grafiki [illegible] 256 MB
ONLINE
Tak

Pięć lat po Soldier of Fortune 2: Double Helix, naprawdę niezłej i grywalnej strzelance, doczekaliśmy się trzeciej części. Niestety, zrobionej przez innych programistów

Za poprzednią odsłonę odpowiadali panowie z Raven Software, twórcy takich hitów jak Quake IV i Jedi Knight 2: Jedi Outcast. Soldier of Fortune: Payback zrobiła firma Cauldron, mająca na swoim koncie tytuły przyzwoite, ale nic ponadto.

CZAS COŚ ODSTRZELIĆ

Tym, co ma przyciągnąć graczy do recenzowanego tytułu, jest ogromna dawka akcji. Szkoda tylko, że to akcja typu „dużo strzelania, zero myślenia". Zgodnie z tym schematem jesteśmy zalewani przez fale czyhających za każdym rogiem przeciwników. Czasem atakują w tak dużej liczbie, że magazynek z 30-toma nabojami nie wystarczy, by załatwić wszystkich. Jeśli ktoś lubi tego rodzaju zabawę, to SoF: Payback mógłby mu nawet przypaść do gustu. Mógłby, ale raczej nie przypadnie z powodu wyjątkowo kiepskiej sztucznej inteligencji oponentów. Choć gra jest całkowicie liniowa i ciągle idziemy do przodu jak po sznurku, czasami da się adwersarzy przechytrzyć. Wygląda to komicznie, gdy staniemy w punkcie, w którym według założeń twórców nie powinniśmy się znaleźć – np. schowamy się za rogiem jakiegoś zabudowania. Zobaczymy wtedy, jak widzący nas przecież wrogowie biegną dalej (sic!) – ku przewidzianym przez programistów miejscom, z których mają nas atakować. A jak nie trudno się domyślić, strzelanie w plecy bezbronnym oponentom to średnia zabawa. Inna sprawa, że przeciwnicy często po prostu respawnują się w losowych miejscach, póki nie osiągniemy jakiegoś punktu na planszy. Kolejny problem stanowi podatność naszego bohatera na kule – wystarczy kilka strzałów i umieramy. A ponieważ w grze istnieją tylko autosave'y (w określonych miejscach leveli), bywa to dość denerwujące. Całość trochę ratuje niezła oprawa graficzna, efekty wizualne oraz... klimat gore. SoF: Payback to wyjątkowo krwawa zabawa – większości przeciwników odstrzeliwujemy głowy, ręce oraz nogi, a z okaleczonych ciał tryska posoka, i to w sporych ilościach, zachlapując wszystko dookoła. Ponadto częstym widokiem są ciała drgające w pośmiertnych konwulsjach, z których wciąż wylewa się krew. Wygląda to świetnie i rzeczywiście fajnie się na to patrzy, lecz nie jest to jeszcze wystarczający powód, by biec do sklepu. Zwłaszcza że grze można wytknąć jeszcze kilka innych niedopatrzeń, choćby szczątkową i zbędną fabułę czy brak tak podstawowych, wręcz niezbędnych rozwiązań jak parametry opisujące broń. Ostatecznie przed misją trzeba uzbrajać się „na czuja", sugerując się wyłącznie wyglądem karabinów oraz pistoletów. Generalnie ostatnimi czasy w sklepach aż roi się od świetnych i grywalnych strzelanek, więc akurat tę możecie sobie śmiało odpuścić. ■ **PAMP**




Hektolitry przelanej krwi i tony odstrzelonych [illegible], nóg oraz głów to główna [illegible] Soldier of Fortune: Payback

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Widowiskowa strzelanka z masą wrogów do pokonania
− IQ wrogów respawnujących się gdzie popadnie

GRAFIKA
+ Efekty wizualne, dopracowany system ragdoll
− Rozmycia ekranu towarzyszące przeładowywaniu broni

DŹWIĘK
+ Odgłosy broni i dobra muzyka
− Tej ostatniej jest za mało

ŻYWOTNOŚĆ
+ Standardowy multiplayer
− Niezbyt długi singleplayer

OGÓLNIE [illegible] niższa, ale z sentymentu do tej [illegible] serii, podniosłem ją o pół [illegible] do góry

★★★



PREMIERA JUŻ JEST

SHADOWGROUNDS SURVIVOR

Bang, bang, boom, boom, tratatatatatatata... Gińcie, paskudne poczwary z kosmosu!

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]
PRODUCENT
[illegible]
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
[illegible]

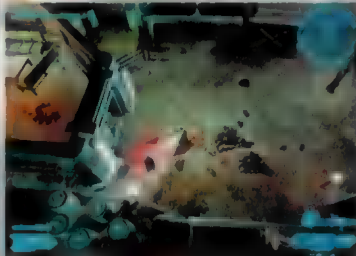
DETALE

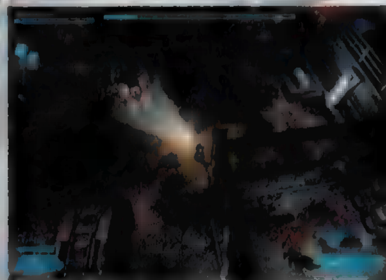
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Niełatwo jednoznacznie ocenić sequel wydanej półtora roku temu nietypowej strzelanki Shadowgrounds. Niby zabawa jest fajna, ale pozostawia dość mieszane uczucia.

OSTRA I SCHEMATYCZNA JATKA

Na wstępie określiłem recenzowany tytuł jako strzelankę, ale ze standardową konwencją shooterów, czyli postrzeganiem oczami bohatera, Shadowgrounds Survivor ma niewiele wspólnego. Tutaj akcję obserwujemy z izometrycznej kamery zawieszonej nad planszą. A to dlatego, że twórcy inspirowali się leciwymi hitami w rodzaju Alien Breed (1993 r.). Generalnie zabawa nie jest zbyt skomplikowana – cały czas idziemy do przodu i masakrujemy hordy krwiożerczych kosmitów, którzy napadli na zajętą przez ludzi planetę. Wcielając się w aż trzy postacie, próbujemy uciec z tego piekła. Na zmianę kierujemy żołnierzem z karabinem maszynowym i rakietnicą, zakapiorem uzbrojonym w miniguna oraz miotacz ognia, a także kobietą-snajperem posługującą się railgunem. Okazjonalnie trafią się również takie atrakcje jak obsługa wieżyczki albo mecha bojowego. Wrogów występuje dużo, są zróżnicowani, dysponują odmiennym uzbrojeniem, lecz niestety charakteryzują się wyjątkową bezmyślnością. Trudno też doszukać się tu jakiegoś klimatu. Choć przemierzamy opustoszałą planetę po totalnej rzezi – zniszczone laboratoria i pełne trupów kanały – ciężko nazwać grę horrorem, jak chciałby tego polski dystrybutor. A propos: gra jest w polskiej wersji językowej, ale lektorzy użyczający głosu postaciom są tragiczni. Sporo dobrego można powiedzieć o dopracowanej, ładnej oprawie graficznej, grze światłocienia oraz fizyce (wsparcie Ageia PhysX). Większość elementów otoczenia da się przesuwać, niszczyć, a rozwalani przeciwnicy widowiskowo rozpadają się na kawałki. Shadowgrounds Survivor to porządna, momentami nawet satysfakcjonująca jatka, ale zbyt banalna i schematyczna. Wprowadzenie możliwości ulepszania broni (znajdujemy specjalne modyfikacje) i dodatkowych zdolności postaci stanowiło dobry pomysł, niestety jest ich stanowczo za mało. Poza tym sama gra jest króciutka. Przebycie każdego z kilkudziesięciu leveli nie zajmie więcej niż 10 minut, a całość skończymy w jeden wieczór. Sytuacji nie ratuje również tryb Survival, gdzie trzeba jak najdłużej odpierać ataki odradzających się w nieskończoność wrogów, oraz możliwość grania z drugą osobą na podzielonym ekranie. Shadowgrounds Survivor można polecić tylko najbardziej zagorzałym amatorom niewymagających myślenia jatek i nikomu więcej. ■ **PAMP**





WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Prosta obsługa, modyfikacje broni i specjalne zdolności
- Fabuła, bezmyślność przeciwników, schematyczność

GRAFIKA
- Fizyka, plastyczność świata, efekty wizualne, wybuchy
- Animacje twarzy postaci, kiepskie filmiki

DŹWIĘK
- Ostra rockowa muzyka i niepokojące melodie
- Infantylne dialogi oraz polscy lektorzy

ŻYWOTNOŚĆ
- Możliwość bicia czasowych rekordów w trybie Survivor
- Gra na jeden wieczór

OGÓLNIE Bezmyślna [illegible] i dostarcza [illegible] frajdy. Jednak zbyt schematyczna i za [illegible].



PREMIERA JUŻ JEST



INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]
PRODUCENT
[illegible]
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
[illegible]

RACE 07: THE WTCC GAME

Wyścigówki dzielą się na dwa rodzaje: arcade'owe i hardcore'owe. Tym razem mamy coś dla fanów tego drugiego typu

Realistyczne symulatory jazdy stosunkowo rzadko pojawiają się na pecetach. Wszak są to gry trudne i skomplikowane, co zniechęca do nich większość użytkowników. Tego typu produkcje powstają dla wąskiego grona prawdziwych wyjadaczy. Podobnie jest i z niniejszym tytułem, przygotowanym przez twórców mających spore doświadczenie w doprowadzaniu graczy do frustracji (zerknijcie do tabelki).

JAK PRAWDZIWY WYŚCIG

Dzięki licencji FIA, tj. Międzynarodowej Organizacji Samochodowej, RACE 07 stał się oficjalną grą cyklu wyścigów WTCC, czyli World Touring Car Championship. Znajdziemy tu całe sezony (wszystkie samochody oraz trasy) tych zawodów z lat 2006 i 2007. Ponadto do naszej dyspozycji oddano wyścigi z cyklu Formuła BMW, Mini Cooper Challenge, Radical SR3 i SR4. Jest tego naprawdę sporo, choć gra ma tylko cztery tryby: Mistrzostwa, Pojedynczy Wyścig, Trening i Jazdę na Czas. Pewne urozmaicenie stanowi możliwość tworzenia własnych mistrzostw – decydujemy wtedy, gdzie, kiedy i dla jakich klas pojazdów odbędą się zawody. Standardowy wyścig składa się z trzech etapów. Najpierw mamy 30 minut, aby zapoznać się z torem, a przez kolejne 30 staramy się wykręcić jak najlepszy czas kwalifikacyjny. Naturalnie obie sesje można pominąć i od razu rozpocząć wyścig. A często na jednym się nie skończy, bo niektóre z nich rozgrywane są w systemie dwufazowym. W takim wypadku jedziemy dwa razy pod rząd, a o pozycji startowej podczas drugiego przejazdu decyduje miejsce zajęte w pierwszym wyścigu.





Wygrywa ten, kto w sumie uzbierał najwięcej punktów przyznawanych za zajmowanie premiowanych miejsc. Warto jeszcze wspomnieć, że przed rozpoczęciem rywalizacji ustalamy liczbę okrążeń, domyślnie ustawioną na taką

„CELEM TWÓRCÓW BYŁO STWORZENIE SYMULATORA JAK NAJWIERNIEJ ODDAJĄCEGO REALIA WYŚCIGÓW. I TO IM SIĘ UDAŁO"





KIM ONI SĄ

SimBin Development Team tworzą szwedzcy programiści, zakochani w wyścigach. Ta stosunkowo młoda firma na swoim koncie ma tylko kilka gier. Wszystkie są realistycznymi wyścigówkami, które swego czasu zbierały same pozytywne oceny. Poniżej trzy najważniejsze dokonania twórców RACE 07.







jaką w rzeczywistości przejeżdżają zawodnicy podczas wyścigów WTCC. Często wynosi ona ok. 30, co powoduje, że jedne zawody można rozgrywać nawet przez godzinę.

HARDCORE'OWO DO KWADRATU

Wracając do trybów, to nie jest ich za mało, bo nie o ich liczbę tu chodzi, ale przede wszystkim o samą jazdę. Celem twórców było stworzenie symulatora jak najwierniej oddającego realia wyścigów. I to im się udało. Odczujemy to wtedy, gdy wybierzemy kamerę wewnątrz samochodu. Nasz widok został tak ograniczony, by oddawać rzeczywiste pole widzenia kierowcy wyścigowego. Z kolei w przypadku otwartych pojazdów ograniczeniem jest kask. W Internecie można znaleźć



opinie, że granie w RACE 07 bez kierownicy wyposażonej w Force Feedback nie ma sensu, ponieważ inaczej nie odczujemy stopnia realizmu i doskonałej fizyki jazdy. Albowiem w tej grze rywale nie stanowią jedynego problemu, „walczymy" również z własnym samochodem. Na jej późniejszych etapach wpadnięcie w poślizg i wylądowanie poza trasą całkowicie przekreśla szanse na dobry rezultat. Stąd kluczem do zwycięstwa jest trening, trening i jeszcze raz trening. Jednak nawet to plus odpowiednie ustawienia parametrów pojazdu (w sumie kilkadziesiąt, więc jest nad czym główkować), dostosowujące go do zmiennych warunków atmosferycznych, nie gwarantuje zwycięstwa. W tym miejscu warto pochwalić niezły system odpowiedzialny za zmienne warunki pogodowe, potrafiące diametralnie odmienić przebieg zawodów. Lecz nawet gdy już nauczymy się jeździć w deszczu, pozostaje jeszcze dwudziestu kilku przeciwników do pokonania. Sztuczna inteligencja oponentów jest bardzo wysoka, a na trudniejszych poziomach ich agresywność wręcz graniczy z brawurą. Nie wystarczy perfekcyjne przejechanie toru, nie wolno też pozwolić się z niego wypchnąć. Choć model zniszczeń nie jest tak widowiskowy jak w wielu konkurencyjnych grach, już okrzyknięto go jednym z najbardziej realistycznych w grach komputerowych. Na korzyść RACE 07: The WTCC Game przemawiają również istotne



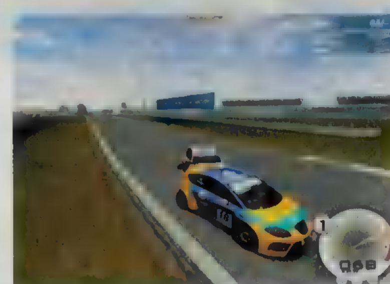
DETALE

- 500 samochodów
- 9 klas
- 32 tory wyścigowe
- 4 poziomy trudności
- Multiplayer dla 24 [illegible]
- 4 tryby gry

drobiazgi. Świetne powtórki pozwolą zobaczyć cały wyścig lub jego ostatni fragment, dając szansę podpatrzenia, jak na trasie zachowywali się przeciwnicy. Dzięki temu dowiemy się na przykład, z jaką prędkością wchodzili w dany zakręt, co może okazać się bardzo pomocną informacją. Pewną nowość stanowi unosząca się wysoko w powietrzu kamera,







obejmująca cały tor wyścigowy. Nie można też nie wspomnieć o ogromnej swobodzie ustawiania kamery podczas jazdy, gdy wybierzemy widok zza samochodu. Takich możliwości nie powstydziłyby się najlepsze gry akcji! Co do minusów to największym jest przestarzały engine graficzny i wynikające z tego problemy z płynnością rozgrywki. Oprócz tego można doczepić się do małej liczby parametrów opisujących pojazdy oraz dość ubogiego menu. Podsumowując, RACE 07: The WTCC Game to dobry i wart polecenia tytuł. Jednak nie każdy doceni bądź dostrzeże te wszystkie realistyczne rozwiązania, jakie tutaj zastosowano. Dla większości będzie to po prostu piekielnie trudna oraz frustrująca gra – i stąd taka, nie inna ocena. ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Fizyka jazdy, model zderzeń, ustawienia kamery
- − Hardcore'owy poziom sprawia, że to gra dla nielicznych

GRAFIKA
- + Nowa kamera i efekty pogodowe
- − Gra [illegible] urzeka wyglądem, duże wymagania sprzętowe

DŹWIĘK
- + Odgłosy samochodów oraz otoczenia
- − Mało urozmaicone motywy muzyczne

ŻYWOTNOŚĆ
- + Singleplayer to prawdziwe wyzwanie
- − Grać online można tylko za pośrednictwem Steam'u

OGÓLNIE Dobra, wciągająca i TRUDNA gra dla [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

DETALE

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible]

SAM & MAX: SEZON 1

„Nażryj się tego zbrodniczy nabiale – powiedział Sam, strzelając z pistoletu do sera. Po czym zakonkludował filozoficznie: – Nie ma niewinnych serów"

Gdy tego typu kwestie wypowiada swoim statecznym głosem Wojciech Mann, brzmi to prześmiesznie. A takich tekstów usłyszymy setki. I to nie w jednym epizodzie, ale w aż sześciu. Warto było czekać na ów zestaw, bo Sam i Max z Policji Obywatelskiej to najśmieszniejsza para stróżów porządku, jaka pojawiła się w grach.

„ZŁY TŁUSZCZ Z GAŁEK ZRZUĆ"

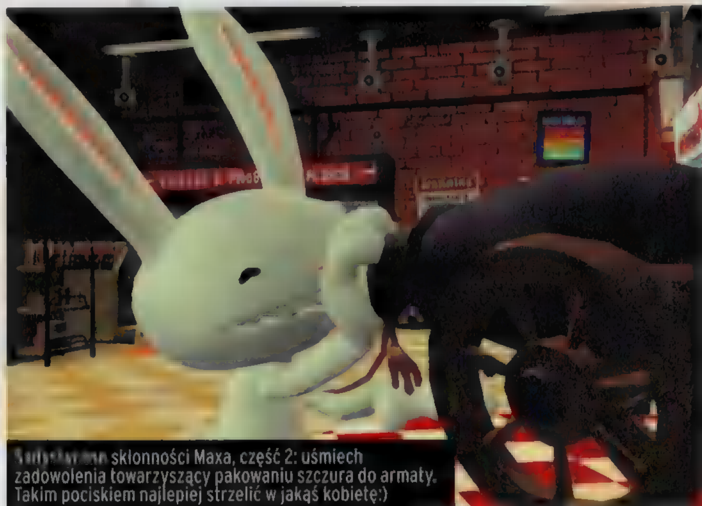
Nasi czytelnicy z pewnością już ich kojarzą. W poprzednim numerze jedną z pełnych wersji stanowił czwarty epizod przygód Sama i Maxa. Tylko że wtedy był on po angielsku, a teraz jest po polsku. Ponadto w USA kolejne, sprzedawane oddzielnie gry trafiały na rynek w comiesięcznych odstępach. My płacimy tylko raz i nie musimy czekać na następne części tej klasycznej przygodówki z interfejsem typu „wskaż i kliknij". Zresztą rzadko można natknąć się na tak śmieszne gry, w których twórcy wyśmiewają się ze wszystkiego i ze wszystkich. W dodatku nie są to toporne i wymuszone dowcipy na siłę, lecz skecze z klasą, jakich momentami nie powstydziliby się panowie z Monty Pythona. Miło, że podczas spolszczania gry przygotowano żarty i dialogi odnoszące się do polskiej kultury. Czas powiedzieć kilka słów o bohaterach. Sam – pies w garniturze – to mózg drużyny, wprowadzający trochę spokoju i ładu w szeregi Policji Obywatelskiej. Jego totalnym przeciwieństwem jest Max. Ten biały królik przyznaje wprost, że jest stuknięty, ma skłonności do sadyzmu, wpada na najbardziej zwariowane pomysły, a w dodatku wszędzie go pełno, bo cierpi na nadpobudliwość. Mówiąc krótko, nie sposób go nie lubić, podobnie jak i Sama. Zresztą nie można przejść obojętnie obok bohaterów, którzy przesłuchują podejrzanego, wyśmiewając się z jego rodzicielki, a biuro ozdabiają kalendarzem z potrąconymi zwierzątkami... Zgadza się, taki absurdalny humor nie wszystkim przypadnie do gustu, ale jeśli poprawność polityczna jest wam zupełnie obca, macie zagwarantowane kilkadziesiąt godzin świetnej zabawy.



Sadystyczne skłonności Maxa, część 1: wyrzucanie szczura przez okno - bynajmniej nie z parteru







Sadystyczne skłonności Maxa, część 2: uśmiech zadowolenia towarzyszący pakowaniu szczura do armaty. Takim pociskiem najlepiej strzelić w jakąś kobietę:)

„EWA DRZYZGA, DOBRY DUSZEK DZIENNYCH POGADUSZEK"

Na swojej drodze bohaterowie napotkają plejadę oryginalnych postaci, zaś fabuła sezonu jest fajna i pomysłowa. Sam i Max będą walczyli z szalonym hipnotyzerem, wystąpią w serialu komediowym, dołączą do Mafii Misia Chrzestnego, jeden z nich zostanie prezydentem USA, zaczną rozwiązywać zagadki w wirtualnym świecie, a na koniec polecą na Księżyc. Kolejnym epizodom można jednak zarzucić pewną schematyczność – wszystkie rozpoczynają się podobnie. Otóż bohaterowie dostają





zlecenie, jadą na miejsce zdarzenia, tam muszą wykonać zadanie, w czym pomoże im jakiś gadżet ze sklepu „Bosko u Bosko". I tak w każdej części. Wiele lokacji się powtarza, podobnie jak spotykanych postaci, co powoduje poczucie wtórności. Jednak ilość oraz jakość dowcipów pozwalają przeżyć tę niedogodność. Generalnie gry nie są trudne, lecz ze względu na specyficzne poczucie humoru, pewne zadania rozwiązuje się w tak niekonwencjonalny sposób, jak np. znokautowanie dziecka kulą do kręgli. Na zakończenie, jeszcze jedna istotna informacja. W pudełku oprócz sześciu gier, znalazło się sporo dodatków, między innymi: wywiady z twórcami, zwiastuny, ścieżka dźwiękowa, tapety, charakterystyki postaci, concept artwork oraz plakat z autografem Steve'a Purcella (twórca Sama i Maxa). Oczywiście nie wszystkie epizody prezentują równie wysoki poziom, ale poniżej pewnego przyzwoitego pułapu nie schodzą nigdy. Dlatego nie mam najmniejszych wątpliwości, że ten pakiet powinien znaleźć się na półce każdego fana lub fanki przygodówek. ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Fabuła, dialogi, absurdalny humor, główni bohaterowie
- – Nierówny poziom zagadek i epizodów

GRAFIKA
- + Lokacje, modele postaci i ich animacja
- – Brak

DŹWIĘK
- + Polska wersja językowa i Wojciech Mann!
- – Sporadycznie zamiast polskiego lektora angielski

ŻYWOTNOŚĆ
- + Całość wystarczy na ok. 20 godzin
- – Poszczególne epizody są dość krótkie

OGÓLNIE Sześć świetnych przygodówek w cenie jednej! Oczywiście, że warto!

DETALE
- 2 kampanie
- 9 głównych bohaterów
- 3 rodzaje bonusów

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA [illegible]
PRODUCENT Traveller's Tales
WYDAWCA Activision
WERSJA JĘZYKOWA [illegible]
CENA [illegible]
INTERNET [illegible]
WYMAGANIA [illegible]
ONLINE Nie

TRANSFORMERS: THE GAME

Opromieniona sukcesem serii Lego Star Wars firma Traveller's Tale zrobiła grę z najpopularniejszymi robotami świata w roli głównej



Dobre gry na podstawie filmów można zliczyć na palcach jednej ręki. Zazwyczaj są to wyjątkowo przeciętne i niedopracowane tytuły, robione na szybko, byle tylko zdążyć do kinowej premiery. Jak było w tym przypadku?

DOBRY, ZŁY, NUDNY

Transformers: The Game oferuje dwie oddzielne kampanie i możliwość wcielenia się zarówno w dobre Autoboty, jak i złe Deceptikony. Te pierwsze starają się chronić ludzi, drugie niszczą wszystko w zasięgu wzroku. Teoretycznie mamy więc dwa zupełnie różne rodzaje rozgrywki. Jednakże w praktyce nie ma wielkiego znaczenia, po jakiej stronie się opowiemy, a zabawa okazuje się schematyczna do bólu. Twórcy starali się stworzyć wrażenie różnorodności misji, ale wszystko i tak sprowadza się do dwóch rzeczy: ścigania po mieście (walka z czasem lub oponentami) oraz potyczek z innymi robotami. Te ostatnie rzeczywiście niekiedy wyglądają imponująco, niestety są strasznie nudne – generalnie mieszczą się w tym samym schemacie: rzuć czymś w przeciwnika, strzel do niego, walnij z pięści lub kopnij. I tak non stop. Pasjonujące, prawda? W trakcie zabawy musimy męczyć się z nieokiełznaną kamerą oraz niedopracowanym sterowaniem, utrudniającym podnoszenie niezbędnych w walce przedmiotów. Tryb wyścigowy również pozostawia wiele do życzenia – fizyka jazdy w ogóle nie istnieje, a prowadzenie samochodu nie sprawia żadnej przyjemności. Zalety gry można zamknąć w czterech punktach, a są to:

1) świetne (bo skopiowane z filmu) modele Transformersów,
2) proces transformacji robotów,
3) widowiskowe filmiki,
4) swoboda niszczenia otoczenia.

Niestety cała reszta, nawet poszczególne elementy oprawy graficznej (brzydota miasta, w którym dzieje się akcja), to jedna wielka porażka. Recenzowany tytuł „kipi" akcją, ciągle coś się dzieje, a mimo to z ekranu wieje nudą. Transformers: The Game przypadnie do gustu tylko największym fanom komiksowych robotów – ucieszeni możliwością pokierowania ulubionymi postaciami, przez jakiś czas nie dostrzegą nijakości gry. ■ **PAMP**





WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Możliwość wybrania strony konfliktu
− Schematyczna i wtórna do potęgi

GRAFIKA
+ Świetne modele robotów
− Brzydkie otoczenie, błędy graficzne

DŹWIĘK
+ Jest
− Kiepskie dialogi i lektorzy

ŻYWOTNOŚĆ
+ Dwie kampanie oraz bonusy do odblokowania
− Brak opcji gry wieloosobowej

OGÓLNIE Transformers: The Game to tytuł przeciętny i nudny. Nawet grafika nie została porządnie dopracowana



PREMIERA JUŻ JEST

PORTAL

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]
PRODUCENT
[illegible]
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
[illegible]

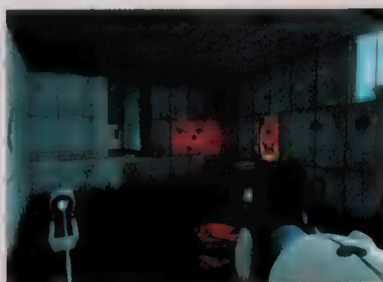
DETALE

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Gry logiczne nie mają ostatnio dużego wzięcia. To gatunek raczej niszowy, skierowany do wyrobionego odbiorcy, zagospodarowywany głównie przez programy shareware i freeware...

Z tym większą radością przyjęliśmy fakt, że w zestawie Orange Box znalazł się Portal. Gra tyleż nowatorska, co efektowna, a przy tym właśnie logiczna. No i trzeba przyznać, że trochę zręcznościowa...

Bohaterką gry jest tajemnicza kobieta, której krokami kierujemy w nie mniej tajemniczym laboratorium. Szybko okazuje się, że owo laboratorium nie należy do tych zwyczajnych, w których uśmiechnięci naukowcy pomogliby nam znaleźć wyjście i wytłumaczyli, nad czym pracują. Pomieszczenia są wyludnione, a uzyskanie dostępu do kolejnych stanowi właśnie kwintesencję zabawy. Aby dostać się od wejścia do wyjścia, trzeba mianowicie poprzestawiać szereg urządzeń, które nam to umożliwią. Na początku są to zadania banalne, sprowadzające się do jednego czy dwóch kliknięć, ale stopniowo poziom trudności wzrasta, do tego stopnia, że w połowie zabawy musimy myśleć już o kilkunastu elementach układanki i dodatkowo walczyć z czasem. Jedynym przewodnikiem, który prowadzi nas przez kolejne pomieszczenia, jest aksamitny i przyjemny głos komputera, udzielający nam stosownych wskazówek. Jednak w trakcie rozgrywki okazuje się, że komputer ów... no dobra, to będziecie musieli już odkryć na własną rękę. Podstawowa zasada gry opiera się o nieco zwariowany model fizyczny, w którym wykorzystuje się tytułowe portale. Są dwa ich rodzaje: pomarańczowe i niebieskie. Wchodząc w jedne, wypadamy z drugich i na odwrót. Do tworzenia portali służy specjalne urządzenie zwane Handheld Portal Device. Ponieważ grę



osadzono w uniwersum Half-Life'a 2, można powiedzieć, że to taka zmodernizowana wersja Gravity Guna. Portale da się robić niemal wszędzie: na ścianach, suficie i w podłodze. Problem w tym, że w danym momencie może być tylko jeden niebieski i jeden pomarańczowy. Zadanie polega na tym, aby tworzyć je i wchodzić weń w takich miejscach i czasie, żeby dostać się do upragnionego wyjścia. Nie jest to wcale łatwe, bo drogę blokują jeżdżące windy, których trasy należy rozpracować, latające kule energetyczne, które można skierować w odpowiednie przełączniki, oraz różnego typu zasłony i śluzy. W trakcie zabawy można również zginąć, wpadając w doły z kwasem lub przepaście. Generalnie rozgrywka jest niezwykle wciągająca, a dziewiętnaście poziomów, które trzeba przejść, nie stanowi łatwego wyzwania. Grafika, choć prosta, wygląda bardzo ładnie. Idealnie oddano sterylność wnętrz, a grając, cały czas zastanawiamy się, jakiż związek Portal może mieć z główną fabułą Half-Life'a 2. Uważni gracze z pewnością rozpoznają wiele ze wskazówek pozostawionych przez autorów. Warto również dodać, że więcej informacji o powiązaniach obu gier można doszukać się na tajemniczej stronie www.aperturescience.com. ■ **MASTERMIND**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Wciągająca, trzeba myśleć
- Brak

GRAFIKA
- Stonowane, tajemnicze barwy
- Mało efektów

DŹWIĘK
- Nastrojowość, głos narratorki
- Brak

ŻYWOTNOŚĆ
- Skomplikowane łamigłówki
- W sumie dość krótka

OGÓLNIE Krótka, [illegible] gra logiczna. Doskonała [illegible] od [illegible] tytułów



PREMIERA LUTY

SHERLOCK HOLMES VERSUS ARSENE LUPIN

INFO



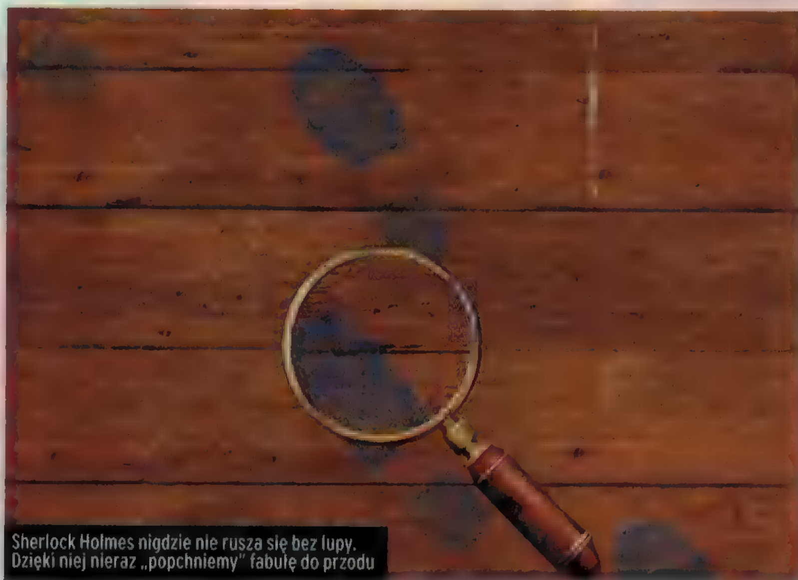
DYSTRYBUCJA
[illegible]
PRODUCENT
[illegible]
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
[illegible]

Najsłynniejszy angielski detektyw staje do walki z najsłynniejszym francuskim złodziejem. Będzie się działo...

Aby docenić oryginalność pomysłu, wokół którego zbudowano fabułę niniejszej przygodówki, trzeba trochę lepiej znać historię i kulturę Anglii oraz Francji. Jak wiadomo, już od średniowiecza oba kraje szczerze się nie znoszą i rywalizują ze sobą na każdym możliwym polu. Ostatnio odwieczni wrogowie stoczyli bój o organizację igrzysk olimpijskich w 2012 roku. W finale znalazł się Londyn oraz Paryż. I kolejny raz zwyciężyli Anglicy.

UPOKORZENI FRANCUZI KONTRATAKUJĄ

W rywalizacji angielsko-francuskiej górą o wiele częściej byli Wyspiarze. Ale w końcu znalazł się Francuz, który postanowił odegrać się na znienawidzonych przeciwnikach. Arsene Lupin wysyła list do Sherlocka Holmesa, informując go, że przybywa do Londynu. I to bynajmniej nie w celach turystycznych. W ciągu tygodnia zamierza ukraść dzieła sztuki będące symbolami Zjednoczonego Królestwa, aby potem zorganizować z nich wystawę i ośmieszyć Anglików przed całą Europą. Francuski złodziej-dżentelmen rzuca Holmesowi wyzwanie, zostawiając w liście wskazówkę dotyczącą swojego pierwszego celu. Wy zaś, Drodzy Gracze, wcielicie się w słynnego angielskiego detektywa i jego pomocnika, doktora Watsona. Podczas tej przygody zwiedzicie najważniejsze miejsca w Londynie, takie jak: Muzeum Narodowe, Pałac Buckingham czy Londyńska Tower. Ponadto wśród 40-tu postaci, jakie napotkacie, będzie nawet angielska królowa. Mówiąc krótko: to naprawdę niebanalna historia.



Sherlock Holmes nigdzie nie rusza się bez lupy. Dzięki niej nieraz „popchniemy" fabułę do przodu

TELEPORTUJ SIĘ, DROGI WATSONIE

Niniejsza gra jest czwartą z pięcioczęściowego cyklu, jaki stworzyli programiści z Frogwares. Podobnie jak w przypadku poprzednich odsłon, także tym razem mamy do czynienia z przygodówką. Bohaterem kierujemy za pomocą klawiatury, zaś myszką rozglądamy się dookoła i rozpoczynamy interakcję z przedmiotami. Generalnie interfejs jest niezły i po początkowych kłopotach można się przyzwyczaić do odrobinę niewygodnego sposobu

DOYLE VERSUS LEBLANC





DETALE



używania przedmiotów z ekwipunku. Jednak to, co naprawdę zasługuje na pochwałę, to system teleportacji. Wystarczy otworzyć mapę i kliknąć na dowolny punkt, a od razu tam się przeniesiemy. Ponieważ rozwiązywanie jednej zagadki często wymaga odwiedzenia nawet i kilkudziesięciu lokacji, dość szybko odkryjecie, że rozwiązanie owo to prawdziwe błogosławieństwo.

„NIESTETY RÓŻNORODNOŚĆ ZAGADEK OKAZUJE SIĘ ICH NAJMOCNIEJSZĄ, A ZARAZEM NAJSŁABSZĄ STRONĄ"

ZGADNIJ, CO MYŚLĄ TWÓRCY

Pora powiedzieć więcej o samych zagadkach. A te budzą we mnie dość mieszane uczucia. Przede wszystkim gra do łatwych nie należy – początkujący adepci przygodówek nie mają tu czego szukać. Zdarzają się proste łamigłówki, choćby na banalnym początku, ale potem stopień ich trudności systematycznie rośnie. A te najbardziej rozbudowane okażą się nie lada orzechem do zgryzienia nawet dla weteranów gatunku. Choć to akurat dobrze, że gra stanowi wyzwanie i nie da się jej ukończyć w kilka godzin. Kolejnym plusem zagadek jest ich urozmaicenie oraz sposób, w jaki „popychamy" fabułę do przodu. W trakcie zabawy musimy wykonywać zlecone zadania (najczęściej wtedy, gdy przejmujemy kontrolę nad doktorem Watsonem), znajdować przedmioty i korzystać z nich w konkretnych miejscach, bawić się w mini-gierki typu układanie puzzli i wiązanie sieci, zdobywać informacje podczas rozmów z innymi postaciami, a nawet badać miejsca kradzieży za pomocą lupy oraz miarki. Te dwie ostatnie czynności pomogą Sherlockowi kojarzyć fakty, które są skrupulatnie zapisywane w dzienniku. Podobnie jak wszystkie dialogi. To drugie rozwiązanie nie jest już tak użyteczne, ale czasem się przydaje. Niestety różnorodność zagadek okazuje się ich najmocniejszą, a zarazem najsłabszą stroną. Aby rozwiązać niektóre, należy wpisać dokładnie słowo lub słowa przewidziane przez twórców. A ponieważ panowie z Frogwares o synonimach najwyraźniej nie słyszeli, momentami moja frustracja sięgała zenitu! Często też można „zaciąć się" wskutek przeoczenia jakiegoś drobiazgu. Nie tyle przedmiotu, co np. miejsca, które trzeba zbadać używając lupy, bo bez tego nie włączy się filmik umożliwiający dalszą zabawę. To spory problem, ponieważ często to, czy w danym miejscu pojawi się ikona interaktywności, zależy od tego, czy stoimy, czy kucamy. Poza tym nieznajomość brytyjskiej historii może utrudnić rozwiązanie części łamigłówek. Jednak najgorzej, że nie wiedzieć czemu, niektórych przedmiotów potrzebnych do rozwikłania zagadek nie można od razu zabrać ze sobą. Na przykład: na samym początku przeszukiwania okradzionego muzeum znajdujemy farby i wodę. Choć zaczniemy ich potrzebować już za jakiś kwadrans, wzięcie przedmiotów stanie się możliwe dopiero, gdy porozmawiamy na odpowiedni temat z dyrektorem muzeum. Tak więc z jednej strony twórcy oferują nam rozbudowane oraz urozmaicone łamigłówki, a z drugiej zmuszają do mierzenia się z problemami według schematu i kolejności, którą z góry założyli.



Podsumowując: fabuła, interfejs oraz łamigłówki w Sherlock Holmes versus Arsene Lupin plasują się dużo powyżej przeciętnej. Z pewnością nie jest to arcydzieło, ale po grę mogą śmiało sięgnąć weterani gatunku. W końcu nie wszystkie przygodówki gwarantują kilkadziesiąt godzin niezłej, wciągającej i stanowiącej prawdziwe wyzwanie zabawy. ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Fabuła, główni bohaterowie, urozmaicone zagadki
- Absurdalność i zbyt wysoki stopień trudności

GRAFIKA
- Trójwymiarowe środowisko, dbałość o detale
- Przeciętna oprawa graficzna, animacje twarzy postaci

DŹWIĘK
- Akcent lektorów, piękna muzyka klasyczna w tle
- Niestety zupełnie nie urozmaicona

ŻYWOTNOŚĆ
- Ukończenie gry może zająć nawet i 20-30 godzin
- Gra na jeden raz

OGÓLNIE Fajny pomysł na grę i niezłe wykonanie. W sumie naprawdę dobra rzemieślnicza robota





NOWOŚCI MANTY

Słuchawki, pad i MP4...

MM56 – SŁUCHAWKI

www.manta.com.pl

Tym razem mamy coś dla wszystkich posiadaczy przenośnych odtwarzaczy muzycznych. Jeśli denerwują was często psujące się słuchawki, z których muzyka płynie w tak kiepskiej jakości, że aż odechciewa się słuchać, powinniście zainteresować się niniejszymi. Stworzony przez Mantę model MM 56 to słuchawki przygotowane specjalnie z myślą o „empetrójkach". Pasmo przenoszenia waha się pomiędzy 20-20000Hz, co gwarantuje naprawdę dobrą jakość odbioru. Słuchawki mają bardzo estetyczny wygląd i – co równie ważne – kabel jest wystarczająco długi (0,8 metra), by bez problemu móc schować odtwarzacz do kieszeni spodni. A ponieważ cena tego cacka nie jest wygórowana, zakup nie obciąży zbytnio waszych kieszeni.

Główne cechy

Słuchawki do urządzeń przenośnych • Pasmo przenoszenia 20 20000Hz • Impedancja 32 Ohm • Wtyk jack stereo 3,5mm • Długość kabla: 0,8m

MM 816 WARRIOR PAD USB

www.manta.com.pl

Zapewne doskonale wiecie, że niektórych gier bez pada nie ma nawet po co włączać... Wszelkie bijatyki, symulatory i platformówki najlepiej obsługiwać za pomocą kontrolera stworzonego z myślą o konsolach. Oczywiście, nie znaczy to, że posiadacze pecetów są skazani wyłącznie na mysz i klawiaturę. Wystarczy zakupić choćby MM 816 WARRIOR PAD USB zaopatrzony w aż 12 przycisków „fire" i trzystopniową regulację wibracji. Gwarantujemy, że dzięki niemu zabawa nabierze rumieńców. Urządzenie zostało zaopatrzone w dwie dwuosiowe gałki analogowe, funkcję przepustnicy oraz, tak przydatny w niektórych grach, tryb autofire. A to nie wszystko, bo jest jeszcze ośmiokierunkowy pad. Podsumowując, najnowszy model Manty stanowi pad kompletny i ma wszystko, czego może potrzebować nawet najbardziej wymagający użytkownik.

Główne cechy

3-stopniowa regulacja wibracji • 12 przycisków „fire" • Dwie dwuosiowe analogowe gałki • Funkcja orczyka, przepustnicy i autofire • Ośmiokierunkowy pad • Proste i łatwe podłączenie przez USB • Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP/Vista

MM 256 SPY 2

www.manta.com.pl

Na sklepowych półkach „empetrójki" są systematycznie zastępowane odtwarzaczami nowej generacji, tak zwanymi „empeczwórkami". Te drugie różnią się od poprzedniczek tym, że służą także do oglądania filmów. MM 256 SPY 2 posiada kolorowy wyświetlacz LCD o przekątnej 1,8 cala. Zobaczymy na nim filmy w formatach AVI i MPEG, po wcześniejszym skonwertowaniu ich do formatu MTV. Ponadto to wyjątkowo przyjazne użytkownikom urządzenie, wyposażone w klawisze dotykowe, odtwarza muzykę zapisaną w plikach o rozszerzeniu MP3 i WMA oraz wyświetla zdjęcia w formacie JPEG. W sumie do zapełnienia danymi mamy 1GB pamięci. A to bynajmniej nie wszystko, bo MM 256 SPY 2 może pochwalić się jeszcze odbiornikiem radiowym, jak również cyfrowym dyktafonem, który aktywujemy głosem. I na zakończenie ostatnia ważna informacja: w odtwarzacz wbudowano akumulator litowo-jonowy, dzięki czemu nie grozi nam konieczność ciągłego kupowania i wymieniania baterii.

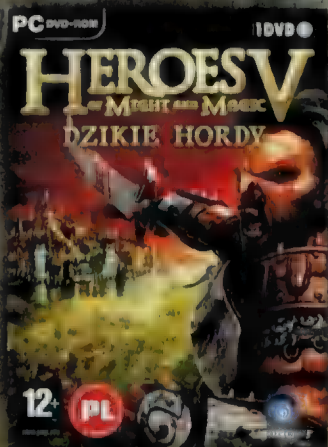
Główne cechy

Pamięć 1GB • Dotykowe klawisze • Kolorowy wyświetlacz LCD 1,8" • Odtwarzane formaty: MP3, WMA, WAV, JPEG • Po konwersji do formatu MTV możliwe odtwarzanie plików AVI i MPEG • Wbudowane radio FM • Posiada cyfrowy dyktafon aktywowany głosem • Wbudowany akumulator litowo-jonowy oraz 2 wejścia słuchawkowe • Złącze USB 2.0

KONKURS

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

DZIKIE HORDY



Pytanie:
Jaką jednostką na poziomie siódmym dysponuje armia orków?

Do wygrania:
20 sztuk gry HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: DZIKIE HORDY!

http://www.gram.pl/DzikieHordy

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

CDPROJEKT

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

PREMIERA JUŻ JEST

FASOLKI

Jeżeli myślisz, że hodowanie fasolek to łatwa i przyjemna praca, to się mylisz...

INFO



DYSTRYBUCJA
G3
www.g3po[illegible]

WYDAWCA
Amigo

INTERNET
[illegible]

CENA
37 zł

LICZBA GRACZY
3-5

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

Na początku – na swym nędznym poletku – możesz sadzić jedynie dwa gatunki fasoli. Oczywiście, jeżeli zarobisz trochę kasy, otrzymasz możliwość uprawy dodatkowego gatunku.

Co?! Nadal sądzisz, że to żaden problem? Posadzisz je sobie według własnego uznania? Widać, że nic nie wiesz o uprawie fasoli! Za każdym razem musisz dodać na pole jedną fasolkę ze swojego magazynu*, zaś drugą możesz, jeśli będzie pasowała do wcześniejszych kart. Tylko nie zapomnij, że sadzisz fasolki w takiej kolejności, w jakiej zostały otrzymane. Nie wolno nic zmieniać.

Słucham? Nadal to dla Ciebie kaszka z mleczkiem? To co powiesz na to, że jak już je dodasz do swoich pól, pojawiają się dwie nowe, które także musisz gdzieś dołożyć. I nigdy nie wiesz, jakie ci się trafią. Czasami te dwie nowe fasolki to gwóźdź do trumny. Na szczęście możesz się nimi wymieniać z sąsiadami, oddać za darmo albo nawet dopłacić, żeby ktoś zabrał to dziadostwo. Ach, i te, które już masz u siebie w magazynie, też możesz dorzucić do transakcji. Jak już zdążysz opchnąć zbędne fasolki, dostajesz trzy nowe, które lądują w twoim magazynie. Tylko pamiętaj! Kolejność jest ważna.

A nie zastanawia cię coś? Na przykład, co się stanie, jeżeli nie masz gdzie posadzić nowego gatunku fasolki? Musisz zwolnić miejsce na swoim polu, sprzedając już zebrane plony. Problem w tym, że im bardziej pospolita odmiana, tym



więcej musisz wyhodować, żeby zarobić chociaż jedną złotą monetę.

Cha cha cha, toś mnie, człowieku, ubawił! Myślisz, że dzięki sąsiadom pozbędziesz się niechcianych gatunków z magazynu lub tych przeznaczonych do sadzenia?

Powiem ci coś. Możesz mieć pewność, że nawet jeśli będą ich czasami potrzebować, nic od ciebie nie wezmą. Tylko dlatego, by konkurencja musiała sprzedawać swoje fasolki za bezcen!

To jest wojna. Tutaj liczy się kasa. Wygrywa ten, który ma jej najwięcej. Bez perspektywicznego myślenia, bez harmono-





gramu sadzenia z uwzględnieniem zapasów w magazynie... przegrasz!

No dobra, jeśli masz fart i podejdą ci odpowiednie fasolki, zyskujesz szansę utrzymania się w tym interesie. Poza tym, jak masz gadane, wciśniesz komuś niepotrzebne ci rzeczy.

Teraz to jest luksus. Kiedyś podręczniki uprawy fasoli były po niemiecku lub angielsku. A teraz? Kulturka. Wszystko ładnie, kolorowo i po polsku. Nawet fasolki wreszcie nazywają się swojsko, po naszemu.

To co, nadal chcesz spróbować? Ale ostrzegam, jak raz zaczniesz, ciężko będzie porzucić to zajęcie. U nas cała rodzina się tym zajmuje. Fasolkowy biznes kwitnie. Wszyscy się wciągnęli. Nawet dzieciaki. I nie mów, że cię nie ostrzegałem. ■ **MARSH** ■ **KONKUBINA CO.**

WERDYKT

OGÓLNIE Fasolki to świetna rozrywka dla wszystkich



KONKURS









Pytanie: Co sadzisz w grze?

Do wygrania: 5 sztuk gry Fasolki!



Sponsorem nagród jest firma G3

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

OFICJALNE PORADNIKI



OFICJALNE PORADNIKI DO GIER

PROMOCJA!!! TERAZ TYLKO 10 ZŁ!

JAK ZAMAWIAĆ: Żeby otrzymać książki należy pójść na Pocztę, wypełnić standardowy druk na przelew pieniężny (tzw. czerwony blankiet) i wpłacić w okienku kwotę 12,00 zł (plus opłatę manipulacyjną - pocztową). Przy odbiorze przesyłki nic nie dopłacasz! Przelew powinien być zaadresowany na: Wydawnictwo CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7. Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję, prosimy podać np: Zamawiam poradnik „Baldur's Gate II" lub „Black&White". Średni termin realizacji 10-18 dni. Pytania: (22) 610 21 43 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku. **Promocja obejmuje:** Baldur's Gate II • Black&White • Icewind Dale II • Neverwinter Night

POPRZEDNIE NUMERY

Informujemy, że dysponujemy jeszcze wcześniejszymi wydaniami „Gier Komputerowych". Każdy numer zawiera min. 1 płytę CD wraz z pełną wersją gry!

JAK ZAMAWIAĆ

Żeby otrzymać poprzednie numery „Gier Komputerowych" należy wypełnić standardowy druk pocztowy (czerwony) na przelew pieniężny. Zadresować go na adres: Gry Komputerowe, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7. Na odwrocie blankietu trzeba koniecznie podać kod(y) wybranego produktu np. GK0904. Następnie obliczyć ile to będzie kosztowało według następującego wzorca:

1 egzemplarz - 5,00 zł + 1,60 zł koszty przesyłki
2 egzemplarze - 10,00 zł + 2,00 zł koszty wysyłki
3 egzemplarze - 15,00 zł (redakcja ponosi koszty wysyłki)
Więcej niż 3 egz. Jednorazowo 5,00 zł x ilość egzemplarzy (redakcja ponosi koszty wysyłki). Na trzy ostatnie numery obowiązuje cena okładkowa.

Prawidłowo i czytelnie wypełniony przekaz opłacić na poczcie. Termin realizacji średnio 10-18 dni. Pytania: (22) 610-21-43 w godz. 9-16 od poniedziałku do piątku

PRENUMERATA - Oficjalny Poradnik GRATIS!
Prenumeratę możemy zamówić od dowolnego numeru. Koszt rocznej prenumeraty (6 kolejnych numerów z płytami CD) wynosi 34 zł. Należność za prenumeratę można opłacić zwykłym przekazem pocztowym bezpośrednio na adres redakcji: Gry Komputerowe, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7 (na odwrocie blankietu pocztowego w miejscu na korespondencję należy jeszcze raz podać dokładne dane zamawiającego oraz czego dotyczy zamówienie.

Wpłaty można również dokonać na konto bankowe: 18 1140 2004 0000 3402 3552 0111

Koszty manipulacyjne związane z przekazem pocztowym ponosi zamawiający, zaś koszty wysyłki prenumeraty ponosi nasza redakcja. Nie przyjmujemy prenumeraty na inne okresy czasu.



Pełne gry (2): Cold Zero Ostatni Sprawiedliwy Snow Wave



Pełne gry (2): Nina Trylogia Pacific Warriors



Pełne gry (2): Starmageddon 2 Rzeźnik



Pełne gry (3): Pluton Tin Toy Adventures Alien Infestation



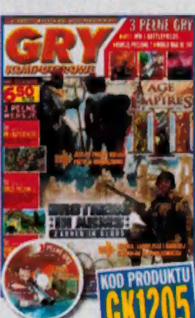
Pełne gry (3): Smash Up Derby Worlds Of Billy 2 ATV Mudracer



Pełne gry (3): Wings Of Honour Elite Heli Squad Taxi Racer N.Y.



Pełne gry (3): Frnak Herbert's Dune Skools Out Battlefleet Commander



Pełne gry (3): WWI Battlefields Kurczę Pieczone 2 World War III: FAT



Pełne gry (3): Gore: Ultimate Soldier Magic Solitaries The Dark Legions



Pełne gry (3): GT Racers Tennins Elbow 2004 Mini Golf 2003



Pełne gry (2): Manhattan Chase Rosck Story Mini Gry



Pełne gry (2): Formula Challenge Pizza Dude Mini Gry



Pełne gry (2): Rig Racer 2 Super Driver Mini Gry i Solucja Dreamfall



Pełne gry (2): SuperTaxi Driver 2006 Airborne Hero Mini Gry



Pełne gry (3): Death Strike: Gwot Menedżer Piłkarski Turbo Mahjongg Mini gry



Pełne gry (2): Car jacker Hotwired And Gone Sky Aces Mini Gry Dodatek Demo



Pełne gry (2): Ardennes Ofensive Tank Battalion Mini Gry



Pełne gry (2): Operation Sandstorm Taxi Madness London Mini Gry



Pełne gry (2): Cloven Crania Meadow Mini Desktop Racing Mini Gry



Pełne gry (2): S.O.E Operation Avalanche Mars to Earth Mini Gry



Pełne gry (2): Chronicles of a Vampire Hunter Billy The Wizard Mini Gry

3 PEŁNE GRY

PEŁNA GRA
DOMINET BANK EKSTRALIGA 2007 POLSKA WERSJA
© 2007 IDORU

PLUS!
6 MINI GIER

BONUS!
PES 2008
PACZ POLONIZUJĄCY



COMPUTER GRAPHICS STUDIO
wydawnictwo publishing house

COMPACT disc DIGITAL DATA

PEŁNA GRA
ROLLER COASTER MANIA 1
© 2007 INCAGOLD

PEŁNA GRA
ROLLER COASTER MANIA 2
© 2007 INCAGOLD